

Co l e c c i ó n J A Q U E M A T E

Gane combinando

Volkhard Igney

Teoría y práctica de la
táctica y las combinaciones



Manual oficial de la
Federación Alemana
de Ajedrez



Colección JAQUE MATE

Gane combinando

Teoría y práctica de la táctica
y las combinaciones

Volkhard Igney



HISPANO
EUROPEA

Título de la edición original:

**Erfolgreich Kombinieren. Schachtaktik und
Schachkombinationen in Theorie und Praxis**

Es propiedad

© **Edition Olms AG**

Willikonerstrasse 10, CH-8618

Oetwil am See, Zúrich, Suiza

© de la edición en castellano 2009:

Editorial Hispano Europea, S. A.

Primer de Maig, 21 - Pol. Ind. Gran Via Sud

08908 L'Hospitalet - Barcelona, España

E-mail: hispanoeuropea@hispanoeuropea.com

© de la traducción: **Sergio Picatoste**

Toda forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo la excepción prevista por la ley. Diríjase al editor si necesita fotocopiar o digitalizar algún fragmento de esta obra.

Depósito Legal: B. 37781-2009

ISBN: 978-84-255-1889-8

Consulte nuestra web:

www.hispanoeuropea.com

ÍNDICE

Signos y abreviaturas	7
Presentación	9
Prefacio	11

1. Introducción	13
1.1. Visión general	13
1.2. Ejemplos de combinación	15
1.2.1. Amenaza doble	15
1.2.2. Constreñimiento y amenaza	16
1.2.3. Clavada y amenaza	17
1.2.4. Atadura y amenaza	18
1.2.5. <i>Zugzwang</i>	19
1.3. Resumen	20

PARTE A: Fundamentos de la combinación

2. Las condiciones previas	23
2.1. Debilidades tácticas	23
2.1.1. Puntos inseguros	23
2.1.2. Trebejos inmóviles	24
2.1.3. Resumen	32
2.2. Virtudes tácticas	33

3. Los métodos tácticos	37
3.1. Acciones de los trebejos	37
3.1.1. Acción dinámica y acción física	37
3.1.2. Modificación de las acciones	38
3.2. Métodos de ataque	39
3.2.1. El condicionamiento activo	39
3.2.2. El condicionamiento combinado	40
3.2.3. La captura. La coronación	42
3.2.4. El ataque directo	42
3.2.5. El ataque indirecto	46
3.2.6. El ataque en descubierta	48

3.2.7. El ataque de desalojo	49
3.2.8. Amenazar una combinación	49
3.2.9. Provocar el <i>Zugzwang</i>	50
3.2.10. El condicionamiento insuficiente	51
3.3. Métodos de dirección	52
3.3.1. La atracción	53
3.3.2. La eliminación de la pieza protectora	54
3.3.3. La apertura de líneas	56
3.3.4. La ruptura de peones	58
3.4. El sacrificio	59
3.4.1. El sacrificio de material	59
3.4.2. La coronación menor	62
4. Los objetivos	65
4.1. Los objetivos intermedios	65
4.2. Las posiciones finales	65
4.3. Los objetivos finales	67

PARTE B: Combinaciones

5. ¿Qué es una combinación?	69
5.1. Desarrollo	69
5.2. Definiciones	71
5.3. Clasificación	73
5.4. ¿Cómo se origina una combinación?	74
6. Combinaciones con amenazas dobles	77
6.1. La horquilla	77
6.1.1. Clases de horquilla	78
6.1.2. La horquilla. Ejercicios	81
6.2. El ataque en línea	90
6.2.1. Clases de ataque en línea	90
6.2.2. El ataque en línea. Ejercicios	92
6.3. El ataque en descubierta	95
6.3.1. Clases de ataque en descubierta	95
6.3.2. Montaje de una batería de descubierta	99
6.3.3. El ataque en descubierta. Ejercicios	100
6.4. El ataque de desalojo	108
6.4.1. Clases de desalojo	108

6.4.2. El ataque de desalojo. Ejercicios	110
7. Combinaciones de red	115
7.1. Redes de mate	115
7.1.1. Creación de los modelos de mate	115
7.1.2. Una pieza menor	119
7.1.3. Varias piezas menores	121
7.1.4. La torre y otras piezas	122
7.1.5. La dama y otras piezas	126
7.1.6. Los peones	128
7.1.7. Redes de mate. Ejercicios	128
7.2. Redes de piezas	142
7.2.1. Procedimientos de constreñimiento	142
7.2.2. El caballo	143
7.2.3. El alfil	144
7.2.4. La torre	144
7.2.5. La dama	144
7.2.6. Redes de piezas. Ejercicios	145
8. Combinaciones de clavada	149
8.1. Clases de clavada	149
8.2. Creación de una clavada	152
8.3. Eliminación de la clavada	153
8.4. Aprovechamiento de la clavada	155
8.5. La clavada. Ejercicios	157
9. Combinaciones de atadura	169
9.1. Visión general	169
9.2. Captura de la pieza protectora o amenaza contra ella	172
9.2.1. Visión general	172
9.2.2. Captura de la pieza protectora o amenaza contra ella. Ejercicios	174
9.3. Sobrecarga de la pieza protectora	175
9.3.1. Ataque de sobrecarga	177
9.3.2. El aprovechamiento de una atadura doble	181
9.3.3. El ataque de sobrecarga. Ejercicios	186
9.4. Represión de la pieza protectora	191
9.4.1. Ataque de obstrucción	191
9.4.2. Puntos de intersección	193
9.4.3. Represión preventiva de la pieza protectora	194

9.4.4. Represión. Ejercicios	195
10. Combinaciones de Zugzwang	201
10.1. Visión general	201
10.2. El Zugzwang. Ejercicios	203
11. Combinaciones de tablas	209
11.1. Clases de combinaciones	209
11.1.1. Material insuficiente	209
11.1.2. El ahogado	210
11.1.3. El jaque perpetuo	211
11.1.4. La persecución perpetua	212
11.1.5. La carga perpetua	213
11.1.6. La cárcel	213
11.1.7. La fortaleza	215
11.2. Combinaciones de tablas. Ejercicios	216
Glosario	221
Bibliografía	227
Índice de jugadores	229

SIGNOS Y ABREVIATURAS

+	jaque
++	jaque doble
#	jaque mate
x	captura
!	buena jugada
!!	jugada excelente
?	mala jugada
??	jugada malísima
WCCT	World Chess Compositions Tournament (Torneo Mundial de Composiciones de Ajedrez)

P R E S E N T A C I Ó N

La enseñanza de la táctica y las combinaciones ajedrecísticas se produce, en general, de manera no sistemática. Generaciones de ajedrecistas deben su saber táctico sencilla y únicamente al estudio de innumerables ejemplos de posiciones. Es verdad que ya conocemos desde hace mucho los más diversos motivos tácticos, que siempre aparecen una y otra vez, como amenazas dobles, clavadas, puntos débiles, sacrificios, ataques de mate y demás; sin embargo, hasta ahora no hemos encontrado en la bibliografía ajedrecística ninguna exposición que, sin ser exhaustiva, nos muestre los elementos tácticos, ni ninguna nítida clasificación de ellos. La mayoría de las publicaciones de este ámbito renuncian a dar un panorama completo y apuestan en su lugar por una forma de enseñanza que sea lo más amena posible.

Volkhard Igney elige muy a sabiendas otro planteamiento con la presente obra. Examina

de manera metódica qué elementos son comunes a todas las combinaciones: ¿qué condiciones previas deben existir en una posición para que sea posible idear un golpe táctico, una combinación? ¿Qué motivos tácticos —aquí llamados métodos tácticos— hay en general? ¿Qué objetivos se alcanzan? Así se emprende —probablemente por vez primera— el intento de formular una teoría completa de la táctica ajedrecística.

En la segunda parte del libro, la teoría se complementa con ejercicios, que se presentan ordenados de modo sistemático. Así, es de suponer que esta obra le será de gran utilidad a todo ajedrecista que se esté formando, pero en especial servirá a todos los profesores y entrenadores de ajedrez.

Klaus Darga,
entrenador de la Federación Alemana
de Ajedrez entre 1989 y 1997

P R E F A C I O

Ganar da gusto. Ganar con una combinación brillante y sorprendente, todavía más. Las combinaciones son el lado más bello e impresionante del ajedrez para la mayoría de los jugadores.

Cuando se altera el equilibrio de una posición, es posible combinar. El fin de este libro es contestar tres preguntas que se plantean con respecto a una posición ya existente o que se espera obtener:

- ¿Existen las *condiciones previas* para que haya una combinación?
- Si la respuesta es afirmativa, ¿qué métodos pueden aplicarse?
- ¿Qué *objetivos* pueden alcanzarse con ellos?

En este trabajo se ha emprendido el intento de exponer de manera sistemática la combinación y sus fundamentos —la táctica—. Para ello era necesario introducir algunos términos técnicos nuevos y definir los habituales con más exactitud, pues «donde las palabras no son ciertas, las obras tampoco pueden fructificar» (Confucio). Los términos técnicos empleados se recogen en el glosario.*

El que se familiariza con la táctica y las combinaciones mejora su nivel de juego. Naturalmente, el conocimiento puro no es suficiente; quien quiera jugar bien debe tener, además, una buena imaginación y la capaci-

dad de encontrar con rapidez las jugadas decisivas y calcular con exactitud las variantes críticas en condiciones de torneo. El estudio y el ejercicio son necesarios.

Por eso, en este libro no solamente se exponen la táctica y las combinaciones a partir de posiciones típicas, sino también se ofrecen numerosos *ejemplos como ejercicios* para entrenarse. Se recomienda buscar primero la solución por uno mismo. Por experiencia, la satisfacción y la comprensión son mayores si uno mismo ha encontrado la solución o ha estudiado la posición con cierto detalle. En caso de necesidad, puede recurrirse a las *pistas* antes de leer las *soluciones*. Los ejercicios difíciles, además, se han señalado como tales. Todas las posiciones presentadas se han revisado con el programa de análisis *Fritz*.

Para leer esta obra no se necesita tablero, pues todos los ejercicios puede solucionarlos o seguirlos el ajedrecista experimentado directamente a partir del diagrama. Eso supone a la vez un buen entrenamiento para la imaginación y, así, para la partida práctica, en la que está prohibido mover las piezas a modo de ensayo.

El libro consta de dos partes principales. En la parte A se examinan los fundamentos de la combinación: los *métodos tácticos*, las *condiciones previas* en las que se basan estos y los *objetivos* que han de alcanzarse con ellos. Con ese fin, se presentan ejemplos de combinaciones en los que se emplean tales métodos.

La parte B se ocupa de las *combinaciones*. Una combinación se compone de una serie de métodos tácticos que se aplican para alcanzar un objetivo determinado. Se clasifican las combinaciones y se examina qué métodos

* He intentado incluir el mayor número posible de denominaciones en castellano (cuando no hay preferencia de un término sobre otro, los he puesto sin remisión) y he añadido algunos términos entre corchetes que no recogía el glosario original. También he eliminado otros por irrelevantes o superfluos —no figuraban en el texto—. (N. del t.)

tácticos pueden aplicarse en un tipo de combinación determinado. La parte B, además, contiene ejercicios.

La parte A es más teórica, la B, más práctica. La disposición de este manual, por su naturaleza, tiene como consecuencia cierta redundancia, que también se ha buscado con toda la intención por razones didácticas.

Cuesta mucho escribir un libro de ajedrez sin la colaboración activa de otros ajedrecistas. Deseo expresar mi gratitud por las numerosas y valiosas sugerencias e indicaciones recibidas, así como por la revisión del borrador, en especial al gran maestro Klaus Darga, a Frederik Igney y a Knut Najmann.

1. INTRODUCCIÓN

Desde que existe el ajedrez, a los ajedrecistas les ha entusiasmado la belleza y la variedad, las dificultades y las sorpresas que ofrece la combinación. Para encontrar combinaciones en el tablero, el ajedrecista necesita intuición, inventiva, pero también saber y experiencia.

La gran mayoría de las partidas, también las del ajedrez de elite, se decide por medio de la táctica. «El ajedrez es un 90% de táctica» (Reuben Fine). Por eso, el que quiera mejorar sus habilidades en el ajedrez hará bien en estudiar la táctica y la combinación, su forma más difícil. Maniobras tácticas y combinaciones aparecen prácticamente en toda partida. Ocurre con frecuencia que no se juegan de manera directa en el tablero, pero influyen como amenaza en el desarrollo de la lucha.

La táctica y la capacidad de combinar pueden aprenderse. Bien es verdad que el número de combinaciones que hay es casi infinito, pero estas constan de una cantidad de métodos tácticos delimitables. La multiplicidad de combinaciones y su complejidad se originan por medio de la «combinación» de estos métodos. El que los conozca y sepa aplicarlos estará en mejores condiciones de dar con combinaciones, calcularlas y prepararlas. «No hay nada más práctico que una buena teoría» (Kant). Una buena teoría le permite al ajedrecista encontrar rápida y eficazmente los rasgos esenciales de la posición y los métodos que hay que aplicar. No debe calcular, como un ordenador, todas las jugadas —las muchas que carecen de importancia y las pocas que sí son importantes—, sino que puede analizar la posición dada con un fin bien definido.

1.1. Visión general

Una combinación consta de una serie o secuencia de jugadas en la que uno de los bandos impone unos condicionamientos* al otro —es decir, lo coacciona— para alcanzar un objetivo determinado. Las posibles secuencias se ramifican en un árbol de variantes si en la posición hay dos o más defensas. El objetivo que se persigue puede ser dar mate, ganar material, coronar un peón, obtener ventaja posicional duradera, provocar una nueva y deseada estructura de la posición o, si la posición de quien realiza la combinación es peor, conseguir una posición de tablas.

Para alcanzar un determinado objetivo en una partida pueden emplearse, según el carácter de la posición, métodos tácticos o métodos posicionales. En el juego de posición se persiguen los objetivos mediante un desarrollo lento y planificado y el reagrupamiento de las tropas de combate, con lo que la coacción se usa solamente de manera ocasional. En una combinación se realizan los objetivos con métodos *tácticos*, es decir, imponiendo condicionamientos. El uso masivo de estos últimos es el rasgo que distingue una fase combinativa de otras fases de la partida.

En ajedrez, coaccionar o condicionar significa limitar la libre elección de jugadas que tiene el adversario: mediante *amenazas* o

* El término alemán *Zwang*, que indica la presión que las circunstancias o los individuos ejercen sobre una persona, de modo que esta se ve obligada a modificar su manera de obrar, se ha traducido por «condicionamiento» o «coacción» según el contexto. (N. del t.)

creando una situación de *Zugzwang* se le puede obligar a jugar (condicionamiento activo); mediante la imposición de *restricciones* se le puede dificultar la movilidad (condicionamiento pasivo).

Una **amenaza** es una jugada ventajosa que uno podría hacer si fuese mano.¹ Las amenazas pueden crearse de varias maneras:

- 1) Con un *ataque* a un *trebejo desprotegido* se plantea la amenaza de capturarlo en la jugada siguiente y conseguir así ventaja de material. Si una pieza ataca otra *más valiosa* del adversario, amenaza asimismo capturarla y ganar material. El *jaque*, que es el ataque al rey, es una amenaza virtual, pero fuerte. Es virtual porque —a excepción de la modalidad de ajedrez relámpago— nunca puede ejecutarse; es fuerte porque no se puede hacer caso omiso de ella y por eso obliga a realizar jugadas defensivas.
- 2) Con la *captura* de cualquier trebejo protegido a menudo se origina una amenaza: la ficha que captura podría defenderse en la jugada siguiente o ponerse a salvo, con lo que se habría asegurado la ganancia de material.
- 3) Con la *amenaza de una combinación*, es decir, amenazando una secuencia de jugadas condicionante y ventajosa.

La segunda posibilidad de ejercer un condicionamiento activo consiste en dejar al adversario en *Zugzwang*. En el ajedrez no solamente se tiene el derecho a jugar por turnos, sino también el deber de jugar así. El deber de jugar puede resultar un inconveniente si las opciones son limitadas. *Un bando está en Zugzwang cuando es mano y toda jugada que haga le ocasiona perjuicios.*

La libre elección de jugadas se limita no solamente mediante el condicionamiento activo, sino también mediante la **restricción** de la movilidad. Las posibilidades de moverse que tiene una pieza o un peón pueden restringirse mediante:

- 1) *Constreñimiento*: una pieza está constreñida si se ve *reprimida o frenada* en su movilidad por trebejos amigos o enemigos y si las casillas a las que podría ir están *controladas* (amenazadas) por fichas del adversario.
- 2) *Clavada*: una pieza está clavada si debe interceptar un ataque dirigido a una de sus compañeras.
- 3) *Atadura*: una pieza está atada si debe defender a una compañera atacada.

Condicionamiento combinado. Los condicionamientos activo y pasivo se aplican en la partida de manera permanente. En la mayoría de los casos, el bando atacado puede sortear una amenaza o soportar una restricción con más o menos facilidad. Sin embargo, si ambos tipos de condicionamiento se emplean combinados, por ejemplo, amenazando dos piezas a la vez o amenazando una pieza inmóvil, las más de las veces defenderse es difícilísimo, o incluso ya no es posible. En una acción de condicionamiento combinado actúan dos amenazas a la vez: una amenaza y una restricción o, en el caso del *Zugzwang*, varias restricciones.

En el transcurso de una combinación pueden aplicarse el condicionamiento sencillo o el combinado. Para acabar alcanzando el objetivo de la combinación siempre deben emplearse al mismo tiempo dos o más condicionamientos; uno solo no basta.

Al llevar a cabo una combinación, el bando atacante emplea diversos **métodos tácticos**, que imponen unos condicionamientos. Estos métodos pueden aplicarse si en la posición se dan unas **condiciones previas**. Con la

1. Definición que dio C.J.S. Purdy, campeón del mundo de ajedrez por correspondencia en 1953, en *The Search for Chess Perfection*.

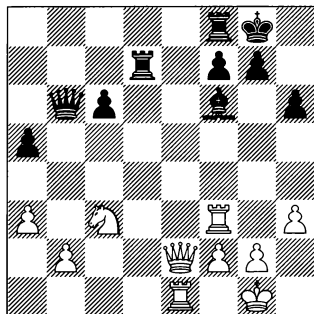
ayuda de estos métodos se alcanzan los **objetivos** (finales e intermedios) de la combinación.

Por medio de los sencillos ejemplos de combinación que siguen se explican métodos tácticos típicos, sus condiciones previas y los objetivos que persiguen.

1.2. Ejemplos de combinación

1.2.1. Amenaza doble

1. Posición didáctica



Las blancas juegan y ganan

La posición negra parece bastante segura a primera vista. El rey negro está bien protegido tras el muro de peones, y las piezas negras son móviles y están dispuestas con eficacia. Hay, sin embargo, *debilidades tácticas* temporales: la torre de d7 es débil en potencia porque no está defendida; el alfil de f6 está *amenazado* por la torre blanca, aunque el peón de g7 lo defiende bien. Las piezas blancas están dispuestas ventajosamente para lanzar un ataque al rey enemigo. *Los puntos inseguros* –la torre débil (d7) y el alfil amenazado (f6)– y las móviles piezas blancas, que pueden intervenir contra el rey negro, son *ventajas tácticas* para las blancas; estas ventajas pueden aprovecharse mediante la combinación siguiente.

Con 1. ♖xf6, las blancas capturan el alfil. Las negras, naturalmente, están obligadas a

jugar 1. ..., gxf6, pues se amenaza retirar la torre, con lo que perderían material. ¿Qué métodos se han empleado aquí? Para saberlo, veamos otra vez ambas jugadas a cámara lenta:

- 1) La torre blanca ha *desalojado* la casilla f3.
- 2) La torre blanca ha ido a f6 y *capturado* el alfil, con lo que ha ofrecido un sacrificio de calidad.
- 3) Se *desvía* el peón de g7 de la columna «g», que queda *abierto*.
- 4) El peón de g7 captura la torre, con lo que se le ha *atraído* a la casilla f6.

¿Qué trascendencia tienen todas estas modificaciones de la posición en el acontecer posterior del juego? En primer lugar, al desalojar la torre la casilla f3, la dama blanca adquiere mayor *movilidad* en dirección al rey negro. En segundo lugar, la desviación (distracción, diversión) del peón de g7 ha abierto la columna «g» y creado un segundo *punto débil* en la posición negra: el rey, que ahora es vulnerable. La debilidad *punto amenazado* se ha transformado en la debilidad *punto débil*. El debilitamiento de la posición negra y el fortalecimiento de la blanca es el *objetivo intermedio* que las blancas perseguían con su primera jugada.

Las blancas pueden amenazar ahora dos *puntos débiles* a la vez con la *amenaza doble* 2. ♖g4+: el rey de g8 y la torre de d7. Las negras se encuentran en un dilema que no tiene solución, pues el rey debe jugar, y, vaya donde vaya, es inevitable que las blancas ganen la torre en la jugada siguiente. La posición que se produce luego de 2. ♖g4+ es la *posición final* de la combinación.

El *objetivo final* de la combinación, la ganancia de material, lo alcanzan las blancas en la próxima jugada después de 2. ..., ♔h8 (o 2. ..., ♔h7) con 3. ♖xd7. Como resultado de la combinación, las blancas poseen ahora ventaja de material. En contraste con la posición final, en esta posición ya no actúa condicionamiento alguno.

Resumen de los métodos tácticos:

Jugada 1

Condiciones previas

La torre débil de d7, el alfil amenazado de f6.

La torre agresora de f3 y la dama blanca, preparada para atacar.

Método táctico

Captura de una pieza con sacrificio de calidad y al mismo tiempo *desalojo* (o *despeje*) de la diagonal d1-h5 para la dama blanca.

Desviación del peón de g7 y, así, *apertura* de la columna «g».

Objetivo intermedio

Debilitar al rey negro, que ahora es vulnerable. Aumentar la movilidad de la dama blanca.

Jugada 2

Condiciones previas

La torre débil de d7 (como hasta ahora) y el rey negro (nueva condición).

La dama blanca, lista para entrar en acción.

Método táctico

Ataque doble que realiza la dama blanca a los puntos débiles (♖ d7 y ♔ g8).

Así se ha originado la *posición final* de la combinación. Contra el *condicionamiento combinado* que se ha aplicado ya no es posible oponer una defensa suficiente.

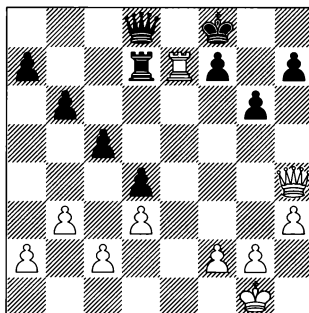
Objetivo final

Ganar la torre de d7 en la jugada siguiente.

En esta combinación se aprovecharon puntos inseguros mediante métodos tácticos. En el ejemplo que sigue se aprovecha tácticamente la *falta de movilidad* del rey, *constreñido* y vulnerable.

1.2.2. Constreñimiento y amenaza

2. Posición didáctica



Las blancas juegan y ganan

Las piezas blancas atacan la posición del rey negro, que está un poco constreñido en la banda frontal por la torre blanca. No está seguro, pues parte de las casillas que tiene a su alrededor no están defendidas. En especial, a causa del peón que ha avanzado a g6, las casillas f6 y h6 ya no están protegidas. Como de momento el rey está mal en f8, la móvil dama blanca puede penetrar por estos «agujeros» y atacarlo. La casilla f7 está atacada por la torre blanca y solamente defendida por el rey negro; por eso es débil. En apariencia, el hecho de que la torre de e7 esté clavada y amenazada tres veces y defendida nada más que una vez es desventajoso para las blancas. Parece como si la torre estuviese obligada a retroceder a e4.

Con 1. ♖f6, las blancas pueden atacar otra vez el peón débil de f7 y amenazar mate con 2. ♖xf7#. Las negras no pueden defender la casilla f7 con 1. ..., ♖e8, pues pierden la dama después de 2. ♗xe8+, ni huir con 1. ..., ♗g8, pues se les da mate por medio de 2. ♖xf7+, ♗h8 3. ♖g7#. Aún pueden defenderse de la amenaza eliminando una pieza atacante con 1. ..., ♖xe7 (o 1. ..., ♗xe7). Después de eso, sin embargo, el rey negro está *constreñido* por una pieza negra, que *bloquea* la casilla de fuga (o huida) e7. La dama blanca, que hasta ahora había con-

trolado la casilla e7, está libre para hacer otra tarea. Puede atacar al rey enemigo, que ya estaba constreñido, con la jugada 2. ♔h8# y privarle a la vez de las restantes casillas de fuga e8 y g8. El rey negro está atrapado en una red de mate.

Resumen de los métodos tácticos empleados:

Jugada 1

Condiciones previas

La casilla débil f7.

La insegura posición del rey negro, en la que puede penetrar la dama blanca.

La torre blanca atacante y la dama blanca, móvil y lista para entrar en acción.

Métodos tácticos

Con el *ataque* directo 1. ♔f6, las blancas, en primer lugar, amenazan ♔xf7# y, en segundo lugar, movilizan la dama sin pérdida de tiempo para que ataque la casilla h8. Con esta jugada han ganado un *tiempo* para situar la dama en f6 ventajosamente.

Se *atrae* una pieza negra a e7 para rechazar la amenaza de mate.

Objetivo intermedio

Fortalecimiento de la posición de la dama blanca.

Constreñimiento del rey negro mediante el bloqueo.

Jugada 2

Condiciones previas

La dama blanca móvil, lista para entrar en acción.

El rey negro, muy constreñido y vulnerable.

Método táctico

Ataque al rey negro controlando las casillas de huida que todavía le quedan.

Posición final y objetivo final

El rey negro está constreñido por completo; se le ataca y ya no puede escapar del jaque: mate.

En este caso, el *objetivo final* de la combinación, el mate, ya se alcanzó en la posición final. Esto se debe al rango especial de que

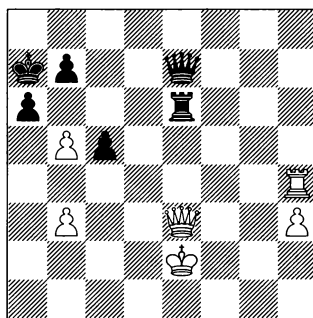
goza el rey en el ajedrez, pues no se le puede capturar. Si fuese una pieza igual que las demás, como, por ejemplo, en el ajedrez relámpago, en la jugada siguiente se alcanzaría realmente el objetivo «ganar el rey». El constreñimiento del rey combinado con un jaque se designa como *red de mate* o *cerco*. (Al cercar una pieza se habla de *red de piezas*).

La falta de movilidad que muestran las piezas del bando que se defiende es la condición previa de la combinación también en el ejemplo siguiente. La falta de movilidad se provoca aquí mediante una clavada.

1.2.3. Clavada y amenaza

3. Kling y Horwitz

The Field, 1873



Las blancas juegan y ganan

A primera vista parece como si la posición blanca estuviese perdida sin remedio. El rey no está seguro, y parece que se va a perder la dama, pues está *clavada* por la torre negra. La torre y la dama negras están situadas de manera muy eficaz, y el rey negro parece estar seguro. Sin embargo, también en la posición negra hay debilidades tácticas: la torre negra, a su vez, está *clavada* y es excepcionalmente *débil*, pues está atacada una vez y defendida una vez nada más. El rey negro está *apretado* y es *vulnerable*.

Con 1. b6+ se obliga a las negras a tomar una decisión. No pueden capturar el peón con

la torre, pues esta pieza está *clavada* por la dama blanca (1. ..., ♖xb6 2. ♕xe7). Tampoco pueden retirar el rey a la última fila (1. ..., ♔b8), pues allí está muy apretado y se le daría mate empezando por 2. ♖h8+.

Si responden con 1. ..., ♔xb6, se ha *dirigido* el rey a la sexta fila, la misma en la que se encuentra la torre negra. Las blancas atacan la torre, que ya estaba *clavada*, y la *clavan* otra vez mediante 2. ♖h6! La torre negra está ahora clavada por dos direcciones y se encuentra en la llamada clavada en cruz. Como está clavada e insuficientemente defendida, las negras pierden por fuerza la torre o la dama por la torre blanca en la jugada siguiente.

Resumen de los métodos tácticos empleados:

Jugada 1

Condiciones previas

La torre negra *clavada* y *débil*.

El rey negro *constreñido* y *vulnerable*.

Las piezas blancas móviles y listas para entrar en acción: la dama, la torre y el peón de b5.

Método táctico

Ataque al rey negro: *jaque* (1. b6+).

Atracción forzada del rey negro a b6.

Objetivo intermedio

La torre negra *clavada* y *débil* (como hasta ahora).

El rey negro, débil por naturaleza, que está en la misma *fila* que la torre negra (nuevo objetivo).

Método táctico

Ataque de la torre blanca a la torre negra *clavándola* a la vez.

Objetivos

En la *posición final* que se ha originado, la torre negra está clavada y amenazada dos veces. Las negras pierden material porque la torre no puede jugar sin causarles perjuicios y no puede defenderse.

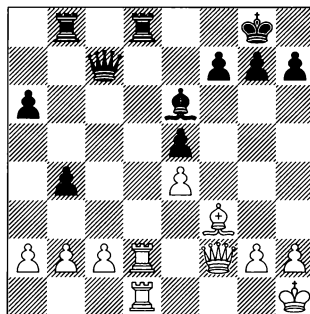
Objetivo final: ganar material.

1.2.4. Atadura y amenaza

En el ejemplo siguiente se aprovecha la falta de movilidad de una pieza que está reducida a desempeñar una tarea defensiva y debe por ello permanecer en su puesto (está «atada»).

4. Rovner-Kamishev

Moscú, 1947



Las blancas juegan y ganan

Las negras deben proteger la última fila de la penetración de una pieza mayor blanca, pues si no lo hicieran se daría mate al rey negro. La casilla d8, en la que se encuentra una torre negra, es una casilla clave. Una casilla clave es una casilla cuya conquista da clara ventaja a uno de los bandos. La torre de d8 está atacada dos veces y defendida otras dos. La de b8 y la dama negra están *atadas* a la torre de d8: deben defenderla. La dama negra no está protegida.

La *atadura* de la dama negra puede aprovecharse con 1. ♕a7! para atacar esta desprotegida pieza, pues la dama blanca, que también está desprotegida, no puede capturarse a causa de la amenaza de mate en la última fila. Las negras se ven obligadas a jugar 1. ..., ♕a5 (1. ..., ♖xd2 no es una contraamenaza, puesto que la torre de d1 está defendida por el alfil de f3; si 1. ..., ♕c8, se elimina una pieza defensora: 2. ♕xb8, ♕xb8 3. ♖xd8+, y hay mate por la última fila, o 2. ..., ♖xd2 3. ♕xc8+, ♔xc8 4. ♖xd2, ganando material). La jugada 2. ♕xa6 vuel-

ve a aprovechar la atadura de la dama negra y fuerza la retirada **2. ...**, ♚c7.

Ahora la jugada **3. ♚a7** gana porque después de haberse eliminado el peón de a6 las negras ya no tienen a su disposición la respuesta **3. ...**, ♚a5. La dama negra está reducida a defender la torre de d8 y está atacada por su homóloga blanca (que sigue desprotegida). Además, está constreñida en sus movimientos, pues las casillas desde las que puede proteger a la torre están controladas por la dama blanca. La dama negra está atacada, no puede huir y está *sobrecargada* porque no está en condiciones de capturar la dama enemiga en a7 y seguir defendiendo la torre de d8. En esta *posición final* se pierde la dama negra o se debe dejar de proteger la última fila.

Las tres jugadas de ataque de la dama blanca a la negra se designan como *ataques de sobrecarga*, puesto que la dama negra está atacada y no está en condiciones de capturar a su agresora y seguir defendiendo la torre de d8.

La **condición previa** para poder aplicar los métodos tácticos en las tres jugadas blancas fue la *debilidad* de la última fila y la *atadura* y *debilidad* de la dama negra.

Como **método táctico**, las blancas emplearon repetidas veces un *ataque de sobrecarga* a la dama enemiga.

Los **objetivos**: Al atacar, las blancas pudieron ganar ante todo los tiempos necesarios para alcanzar el *objetivo intermedio* de eliminar el peón de a6.

La *posición final* se originó después de la jugada 3 de las blancas. En ella, las negras no tenían defensa contra el ataque de sobrecarga.

El *resultado final* es una ventaja de material decisiva o el mate.

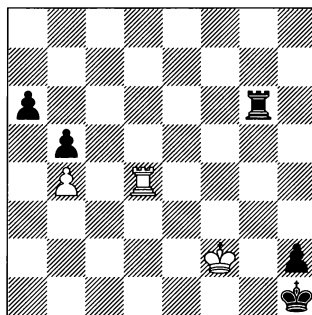
1.2.5. Zugzwang

En la combinación siguiente, las debilidades tácticas —las existentes y las provocadas (constreñimiento mediante bloqueo y control

de las casillas de jugada)— se aprovechan no por medio de amenazas, sino por medio del *Zugzwang*.

5. Stamma

1737



Las blancas juegan y ganan

Las negras ya están muy restringidas en sus movimientos. La única pieza que puede moverse con libertad es la torre. El peón de a6 es móvil a medias, pues si tuviera que jugarse se perdería, y las blancas obtendrían un peligroso peón pasado.

El jaque **1. ♖d1+** fuerza **1. ...**, ♚g1. La torre negra está ahora clavada y *restringida* en sus movimientos. Con **2. ♖f1** se restringe todavía más su movilidad: solamente puede ir a f1. Las negras ya se encuentran en *Zugzwang*. Deben jugar, y como está claro que **2. ...**, a5 pierde, no pueden hacer sino **2. ...**, ♚xf1+. Esta jugada es dañina porque, una vez que las blancas toman con **3. ♙xf1**, las negras han perdido la última pieza móvil y vuelven a encontrarse en *Zugzwang*. Deben jugar, y no pueden hacer más que una jugada que procura al adversario un peón pasado que le da la victoria. Así se ha originado la *posición final* decisiva de la combinación. Después de **3. ...**, a5, forzada, las blancas ganan la carrera de peones con **4. bxa5**, b4 **5. a6**, b3 **6. a7**, b2 **7. a8** ♚#.

La **condición previa** de la combinación era la *falta de movilidad* de los trebejos negros. El **método táctico** empleado fue primero un ja-

que a fin de clavar la torre negra y restringir sus movimientos. Luego se dejó a las negras en *Zugzwang* con 2. ♖f1 para *dirigir* la torre negra a la desfavorable casilla f1. Con 3. ♔xf1 se mantuvo y se reforzó el *Zugzwang*.

Los **objetivos**: Con 3. ♔xf1 se provocó la *posición final* decisiva, en la que las negras se vieron obligadas a jugar el peón de torre. El *objetivo* o resultado de la combinación fue la creación de un peón pasado que reportó la victoria al transformarse en dama y dar mate al coronar.

1.3. Resumen

En una combinación se utilizan **métodos tácticos**; con ellos se alcanzan los objetivos condicionando las acciones del rival. Al **condicionar** su actuación, se limita la libre elección de jugadas que tiene el adversario. Mediante el condicionamiento activo, es decir, mediante amenazas y *Zugzwang* se le obliga a realizar determinadas jugadas. Mediante el condicionamiento pasivo, es decir, mediante *constreñimientos*, *clavadas* y *ataduras*, se le impide hacer determinadas jugadas (*restricción* de la movilidad).

Una **condición previa** necesaria para poder aplicar métodos tácticos es que el bando atacante posea ventajas tácticas y esté en condiciones de plantear amenazas o provocar el *Zugzwang*. Las ventajas tácticas existen las más de las veces durante poco tiempo. Son:

- *Debilidades tácticas* en la posición del bando defensor:
- *Puntos inseguros*, es decir, *puntos débiles* y *amenazados* que permiten plantear amenazas.
- Fichas que *no pueden moverse* porque están *constreñidas*, *clavadas* o *atadas* (condicionamientos pasivos existentes).
- *Virtudes tácticas* en la posición del atacante:

- *Piezas móviles* que pueden entrar en liza y piezas dispuestas con *seguridad* para protegerse de contraamenazas.

Las ventajas existentes se aprovechan con la ayuda de **métodos tácticos**. El bando atacante emplea *amenazas* o el *Zugzwang*

- para llevar los trebejos propios a casillas ventajosas *con ganancia de tiempo* (*métodos de ataque*) y
- dirigir (métodos de *dirección*) los *ajenos* a casillas desventajosas.

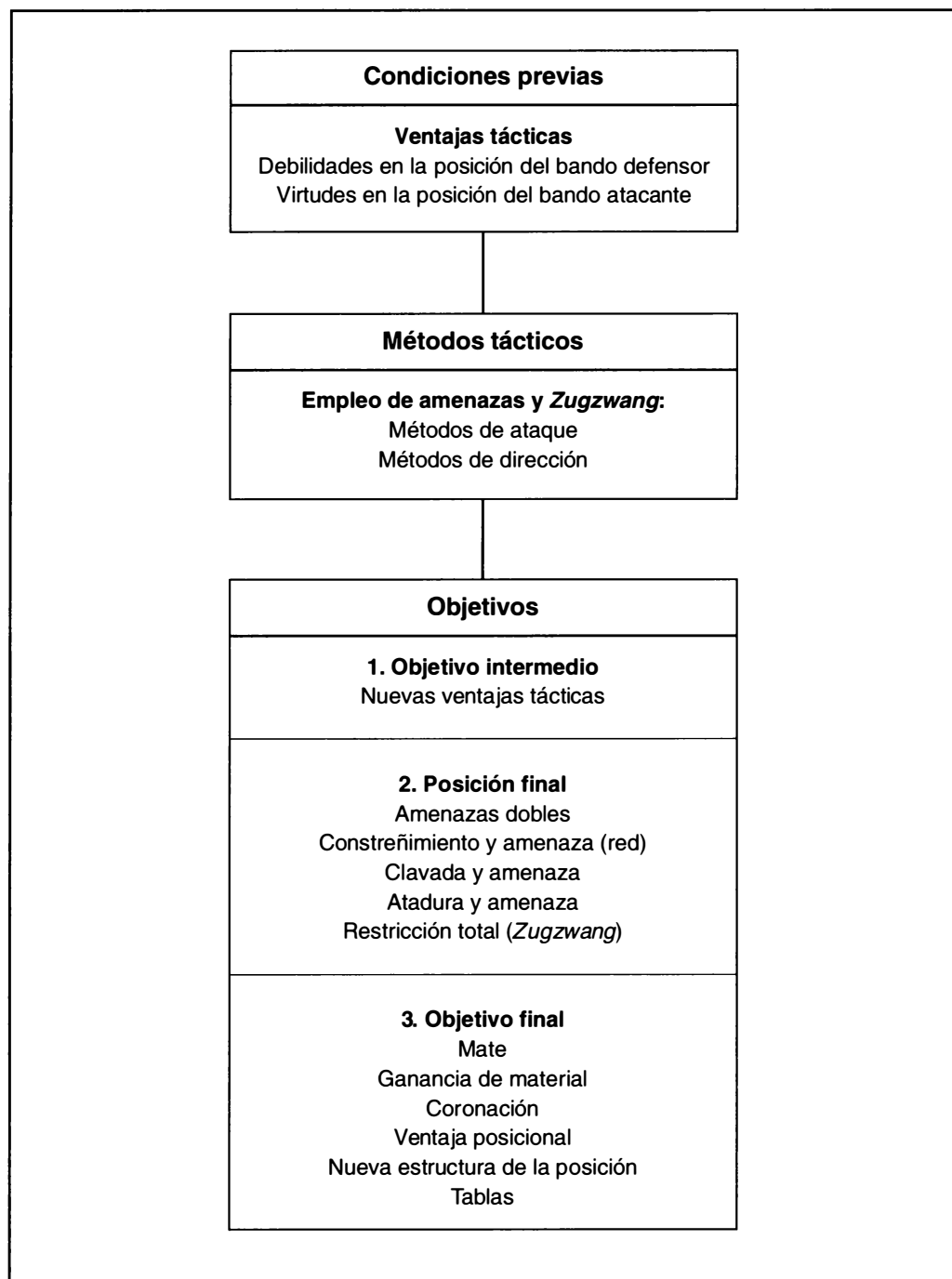
Con métodos tácticos es posible transformar y reforzar las ventajas tácticas existentes o alcanzar objetivos muy concretos.

Una **combinación** consta de uno o varios métodos tácticos. Los **objetivos** que se persiguen con ellos son escalonados. En primer lugar, al aplicar repetidas veces los métodos tácticos se aumentan las ventajas existentes, alcanzando así, uno tras otro, una serie de **objetivos intermedios**.

Finalmente, una jugada condicionante decisiva provoca la **posición final**, en la que ya no es posible hallar una defensa suficiente contra los omnipotentes condicionamientos. En la posición final, en la que se aprovechan varias debilidades tácticas con la ayuda de amenazas o del *Zugzwang*, siempre actúa un condicionamiento combinado. Las posiciones finales pueden subdividirse según los condicionamientos activos y pasivos que se han utilizado para alcanzar el objetivo:

- *Amenaza doble*;
- *Constreñimiento y amenaza (red)*;
- *Clavada y amenaza*;
- *Atadura y amenaza*;
- *Restricción total (Zugzwang)*.

En la posición final, el **objetivo final** ya se ha alcanzado o se va a alcanzar en la jugada siguiente. El objetivo final o resultado de una combinación es un *mate*, una *ganancia de material*, una *coronación*, una *ventaja posicional duradera*, una *nueva estructura de la posición* o una *posición de tablas* si la posición de partida parecía inferior.



Esquema 1.1. Visión general de los elementos de la combinación

2. LAS CONDICIONES PREVIAS

Los métodos tácticos solamente pueden aplicarse y las combinaciones solamente son posibles si el bando atacante posee ventajas tácticas: puntos inseguros y piezas inmóviles en la posición del bando que se defiende y piezas móviles y listas para entrar en acción en el caso del atacante.

Las ventajas tácticas que se aprovechan con una combinación existen las más de las veces durante poco tiempo; por ejemplo, la torre desprotegida de d7 en el diagrama 1. Si se quiere aprovechar de modo combinativo estas debilidades tácticas *temporales*, hay que obrar con rapidez para no dejar pasar el momento idóneo. En el juego posicional, en cambio, se provocan debilidades duraderas (peones débiles), que se aprovechan mediante largas maniobras.

Las ventajas existentes posibilitan la utilización de métodos tácticos y son índice, pero no garantía, de que se puede combinar. Por ejemplo, si en el diagrama 1 el rey estuviese en h8 en vez de en g8, la combinación no sería factible. Muchas cosas deben concordar con exactitud para que la combinación alcance realmente el objetivo deseado. Las ventajas tácticas son una condición necesaria, pero no suficiente para que se dé la combinación. Las ventajas tácticas existentes constituyen, sin embargo, un medio imprescindible para buscar a sabiendas una combinación.

2.1. Debilidades tácticas

2.1.1. Puntos inseguros

Las piezas o las casillas claves que están amenazadas o son débiles representan un factor de inseguridad porque el bando contra-

rio está en condiciones de plantear amenazas y dictar el curso de los acontecimientos.

Puntos amenazados

Un punto amenazado puede ser, por una parte, una ficha atacada. Si no está defendida, puede capturarse y se pierde. Si se captura una ficha protegida, hay la *amenaza* de perderla. Para evitar la pérdida de material hay que replicar con una captura.

Un punto amenazado, por otra parte, puede ser una casilla clave, por ejemplo, una casilla de mate o la casilla de coronación, no ocupada, que está delante de un peón pasado. De manera parecida a la captura de una ficha, al ocupar el punto amenazado se obtiene ventaja o se obliga al adversario a capturar.

Muchos puntos amenazados en una posición no representan peligro porque están defendidos varias veces y de modo seguro, y también pueden perdurar durante mucho tiempo. Son, sin embargo, un factor de inseguridad porque el atacante puede ocuparlos en un momento favorable y ganar así un tiempo para desalojar una casilla, atraer un trabajo enemigo a una casilla desfavorable o desviarlo de una tarea importante.

Un método sencillo para averiguar si pueden aprovecharse los puntos amenazados consiste en ejecutar mentalmente todas las posibilidades de captura, amenaza y coronación que existen en la posición, por más absurdas que parezcan en un principio, para ver cómo repercuten en ella.

Puntos débiles

Los puntos débiles tácticamente son fichas vulnerables o casillas claves que no están defendidas o lo están de manera justita, es decir,

piezas de mayor valor que pueden verse atacadas por trebejos de menor valor. Al atacar un punto débil se origina una amenaza, y el defensor está obligado a tomar medidas contra ella para no quedar inferior. Los puntos débiles son, en concreto:

- una ficha desprotegida o protegida de manera muy justa que se puede atacar. La ficha no está defendida de manera suficiente si está atacada tantas veces como está defendida (desde luego, aquí no se tiene en cuenta solamente la cantidad, sino también la valía de las piezas, atacantes y defensoras);
- una pieza que puede verse amenazada por otra de menor valor;
- un rey que esté expuesto, es decir, que sea vulnerable;
- una casilla de coronación que esté delante de un peón pasado y no esté defendida;
- una casilla clave no defendida o defendida de manera muy justa que se pueda atacar.

Amenazando un punto débil puede ganarse un *tiempo* para, por ejemplo, llevar una pieza propia a una posición favorable o clavar una pieza adversaria. Como el adversario debe defenderse primero de la amenaza, no puede emprender nada contra el debilitamiento suplementario. Un punto débil en campo enemigo aumenta, pues, la movilidad de los trebejos propios y posibilita crear otras ventajas.

Si pueden amenazarse dos puntos débiles a la vez, es decir, si puede plantearse una amenaza doble, no solamente puede ganarse un tiempo según las circunstancias, sino también adquirirse enseguida una ventaja real. Para plantear una amenaza doble deben darse, sin embargo, otras condiciones previas (*geométricas*): para poder aplicar una horquilla, los dos puntos débiles deben estar situados de tal modo que una pieza o un peón pueda atacarlos a la vez desde una casilla (*geometría de horquilla*). Si dos fichas están en la misma línea, según las circunstancias,

pueden verse amenazadas por una pieza adversaria lineal —es decir, una pieza que se mueve por líneas: el alfil, la torre o la dama— (*geometría del ataque en línea o de la clavadita*).

Los puntos inseguros de una posición posibilitan al atacante la creación de amenazas en un momento idóneo: un punto amenazado puede ocuparse, y un trebejo que esté en él, capturarse; un punto débil puede atacarse. Si en una posición existen muchos puntos inseguros, hay también muchas posibilidades de generar amenazas. Y a la inversa: si en una posición pueden plantearse muchas amenazas, deben de existir debilidades tácticas. En semejante posición «huele», por decirlo así, a combinación.

2.1.2. Trebejos inmóviles

La movilidad restringida de los trebejos, sobre todo de las piezas, es un indicio importante y poliédrico de que puede existir una combinación. Mientras que se ve obligado a efectuar determinadas jugadas por las amenazas, el jugador no puede efectuar determinadas jugadas por las restricciones. Las restricciones disminuyen la movilidad y la fuerza combativa de las piezas. En principio, son perjudiciales porque limitan la libre selección de jugadas. (Una excepción es el ahogado, en el que la parálisis total se ve recompensada con las tablas.)

La movilidad y la eficacia *restringidas* de una pieza o un peón pueden tener diversas causas:

- *Constreñimiento* mediante *control* o *presión*. Las posibles casillas a las que se podría ir están controladas (amenazadas) por fichas adversarias. La movilidad y la fuerza se ven reprimidas por trebejos propios o ajenos.
- *Atadura* de una ficha porque tiene la tarea de defender a otra o una casilla clave.
- *Clavada* de una ficha porque tiene la tarea de interceptar el ataque a una compa-

ñera o a una casilla clave.

Una pieza que está constreñida no puede o no debe *pisar* determinadas casillas. Si una pieza está atada o clavada, se ve *cargada* con una *tarea* o *función* y *no* puede o *no* debe *abandonar* su puesto. Las casillas a las que una pieza puede ir se designan como su *horizonte de movimiento*.² Una pieza móvil posee un gran horizonte de movimiento; una pieza restringida, uno muy pequeño o ninguno.

El constreñimiento

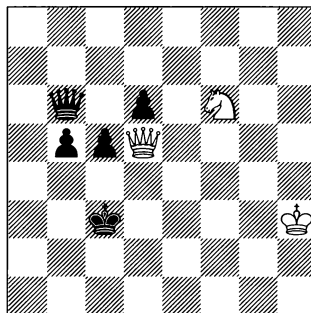
Una ficha está constreñida si las fichas adversarias controlan las casillas a las que puede ir o se ve reprimida en sus movimientos por otros trebejos. Una represión *bloquea* sus movimientos e *intercepta* u *obstruye* su acción dinámica.

El **bloqueo** de las casillas de jugada puede deberse a la acción de trebejos amigos o enemigos. Si una pieza lineal queda bloqueada, no puede acceder a las casillas sobre las que la ficha represora «proyecta su sombra», y si la ficha bloqueadora es de su mismo bando, además, también le está vedada la casilla de bloqueo. Un peón puede quedar bloqueado de manera muy eficaz por una pieza ajena porque él mismo no puede eliminar la pieza bloqueadora.

El **control** de las casillas de jugada lo efectúan las fichas adversarias: la pieza constreñida no puede pisar ninguna casilla en la que una ficha adversaria pueda capturarla sin perjuicio.

6. Kúbbel

Conclusión de un estudio,
Club de ajedrez VCSPS, 1940



Las blancas juegan y ganan

La dama negra ya está un poco constreñida, pues está bloqueada por los tres peones y la dama blanca controla las casillas de fuga de la gran diagonal.

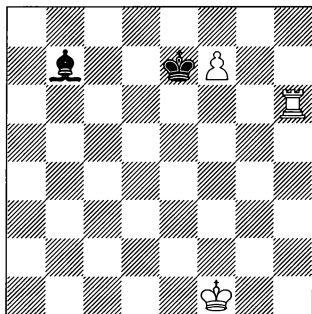
Con 1. ♔a8, las blancas *controlan* nuevas casillas de fuga y amenazan dar jaque con el caballo en d5 y ganar la dama negra, que ya no puede jugar. Después de una jugada de rey, por ejemplo, 1. ..., ♕b2, las blancas atacan la dama con 2. ♘d5. Como todas las casillas de fuga están *controladas* por las piezas blancas o *bloqueadas* por los tres peones negros, las negras pierden la dama.

Una clase especial de control es el control que se realiza mediante una **amenaza restrictiva** que impide a una pieza adversaria pisar una casilla determinada.

2. Weteschnik: *Lehrbuch der Schachtaktik*.

7. Roslov

Conclusión de un estudio, 1996



Las blancas juegan y ganan

Si las blancas quieren ganar, deben coronar el peón o ganar el alfil. Si las negras consiguiesen ganar el peón sin salir perjudicadas, la partida sería tablas. 1. ♖h8 fracasa por 1. ... ♕a6+, seguida de 2. ... ♔xf7 (si 1. ... ♔xf7??, gana 2. ♖h7+).

Con 1. ♖d6!, las blancas amenazan el ataque doble ♖d7+ al rey y el alfil enemigos. El rey negro no puede capturar la torre ni ahora ni luego si va a d7, d8 o f6 porque debe defender la casilla de coronación f8. El alfil no puede pisar las casillas a6, c6, d5 y g2, pues las controlan el rey y la torre blancos. Todas las demás casillas a las que puede ir el alfil, a excepción de h1, las controlan las blancas de manera indirecta mediante la *amenaza restrictiva* de un ataque doble. También el rey negro está constreñido indirectamente, puesto que a cada jugada que haga sigue un ataque doble que da la victoria a las blancas.

1. ... ♕a8 2. f8 ♖+, ♔xf8 3. ♖d8+ (ataque doble) o también 2. ♖d8.

1. ... ♕e4 2. ♖e6+ (ataque doble).

1. ... ♕f3 2. ♖f6 (ataque y amenaza [f8 ♖+]).

1. ... ♔xf7 2. ♖d7+ (ataque doble).

1. ... ♔f8 2. ♖d8+, ♔xf7 (o ♔e7) 3. ♖d7+ (ataque doble).

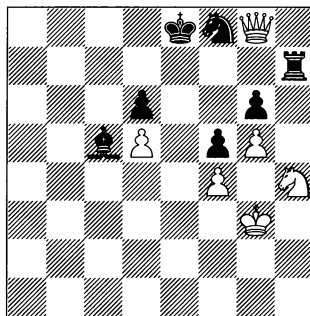
A 1. ... ♕h1 sigue 2. ♔g1, y el alfil debe pisar una casilla que está controlada directa

o indirectamente debido a la amenaza restrictiva.

El inconveniente de una pieza constreñida no es solamente que puede perderse con facilidad, sino también que está excluida del acontecer del juego a causa de su reducida movilidad y por eso ya no está disponible para realizar otras tareas. Mediante la **exclusión** se disminuye la fuerza defensiva de una pieza, de manera muy parecida a como se disminuye mediante una clavada o una atadura.

8. Ree-Hort

Wijk aan Zee, 1989



Las negras juegan y hacen tablas

Las blancas tienen ventaja de material y amenazan el peón de g6.

Después de 1. ... ♖xh4 2. ♔xh4, ♕d4, la dama blanca está constreñida por completo; no tiene ninguna posibilidad de escapar de su encierro y, por lo tanto, está excluida del juego. A pesar de que su ventaja de material es aún mayor, las blancas no pueden ganar.

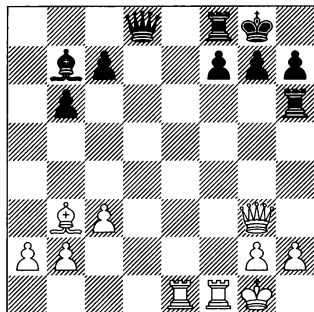
La clavada

Una ficha que intercepta el ataque de una pieza lineal adversaria a un punto débil propio está clavada. Bien es verdad que el ataque se ha rechazado, pero la ficha clavada pierde su movilidad en parte o incluso del todo porque debe interceptarlo. Así se ha reducido también su fuerza de modo considerable y solamente puede realizar otras ta-

reas defensivas o de ataque de manera condicionada.

9. Ahues-Leopold

Dresde, 1903



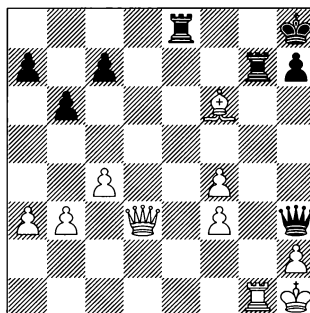
Las blancas juegan y ganan

Después de 1. ♖xf7, 1. ..., ♜xf7 es forzada porque se amenaza una descubierta de la torre de f7 y mate en g7. Con la jugada 2. ♙xc7!, las blancas atacan la dama y la torre negras y aprovechan así la falta de movilidad de ambas piezas. Ni la torre de f7, que está *clavada* por el alfil de b3, ni la dama, que está atada a la casilla e8, pues debe defenderla, pueden capturar la dama enemiga en c7. La dama negra puede escapar del ataque mediante 2. ..., ♜f8 y defender la torre. Luego de 3. ♙xf7+, ♙xf7 es la dama negra la que está *clavada*, y ya no puede proteger la casilla e8. Las blancas pueden dar mate con 4. ♜e8#.

Una pieza clavada siempre conserva algo de fuerza aun cuando no pueda moverse en absoluto. En el ejemplo siguiente, la torre de g7, que está inmovilizada por completo, muestra sorprendentemente una fuerza enorme.

10. Uhlmann-Dely

Budapest, 1962



Las negras juegan y ganan

Después de 1. ..., ♜g2+! está claro que la torre de g7 constriñe al rey blanco. Solamente sirve 2. ♜xg2, y luego de 2. ..., ♜e1+ 3. ♙f1, ♜xf1+ 4. ♜g1, ♜xg1# se ha dado mate a las blancas porque la torre de g7, que no puede moverse en absoluto, defiende bien a su compañera, que da mate en g1.

Un trebejo puede verse clavado en su sitio cuando debe *bloquear* el camino a una pieza adversaria para que no pueda acceder a una casilla clave. En este caso puede hablarse de una «clavada con bloqueo». Una clavada normal, por el contrario, podría designarse como «clavada interceptadora u obstructiva», porque la ficha clavada debe *interceptar* u *obstruir* la acción de una pieza adversaria (véase también el capítulo 8, apartado 8.1, «Clases de clavada»).

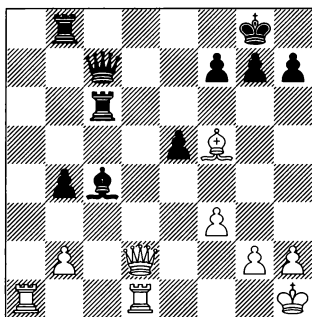
La atadura

Si un objeto está atacado y lo defiende una pieza, ataque y defensa equilibran la balanza. Todo parece estar en orden, pero no es así, pues la pieza defensora está atada al objeto protegido y pierde la movilidad porque debe defenderlo. Eso tiene como consecuencia que ella misma puede ser objetivo de un ataque enemigo o no puede desempeñar más tareas defensivas.

En la posición siguiente, la casilla d8 está atacada dos veces: por la dama blanca desde d2 y la torre desde d1. La casilla d8 es una casilla clave, pues si las blancas consiguen ocuparla con la dama o la torre sin ser molestadas, darán mate a las negras. La casilla clave, sin embargo, está defendida dos veces: por la dama negra desde c7 y la torre desde b8, de modo que el ataque y la defensa están en equilibrio. No obstante, la dama y la torre negras están atadas a la casilla d8 porque deben defenderla, así que tienen muy poca movilidad.

11. Mileika-Petkevich

Riga, 1963



Las blancas juegan y ganan

Mediante 1. ♖a7 se ataca la dama negra, que tiene pocas jugadas para elegir. Es verdad que la torre blanca está desprotegida en a7, pero como la dama negra está reducida a defender la casilla d8, no se puede ejecutar la jugada defensiva normal 1. ..., ♗xa7. La única jugada posible es 1. ..., ♗b6, que pone la dama a salvo y sigue protegiendo la casilla d8.

Ahora el ataque doble 2. ♖b7 ataca a la vez las dos piezas negras defensoras. La dama y la torre negras siguen atadas a la casilla d8. Además, la dama está atada a la torre de b8, porque esta última está amenazada por la torre blanca. Las negras ya no tienen defensa.

En una atadura no solamente es perjudicial

que se disminuye la movilidad y la fuerza de la pieza atada. Hay otros dos perjuicios más:

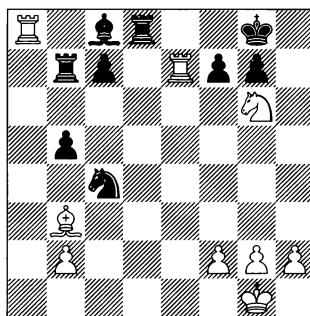
- 1) El atacante puede capturar la pieza amenazada cuando más le convenga. Para ello, puede dirigir la pieza atada en un momento favorable a una casilla desfavorable o distraerla de otra tarea importante.
- 2) Si una pieza lineal (alfil, torre o dama) está reducida a la defensa, es decir, atada, puede haber la posibilidad de ocupar la línea defensiva y obstruir así la acción que realiza esa pieza, con lo que la amenaza al punto defendido vuelve a ser real. La amenaza no parte de modo directo de la propia pieza que se mueve, sino que esa pieza desencadena indirectamente la amenaza a través de otra (ataque indirecto).

Clavada y atadura

Una ficha clavada, desde luego, siempre está amenazada y necesita protección; se la proporciona bien la pieza que tiene detrás, bien una tercera pieza. Junto con la clavada, por regla general, también existe una atadura.

12. Tal-N.N.

Simultáneas, Tiflis, 1965



Las blancas juegan y ganan

El diagrama muestra una posición en la que la pieza clavada solamente está protegida por la pieza que se parapeta detrás de ella; es una *atadura con clavada*: el alfil de c8 intercepta el ataque de la torre de a8 a la torre de

d8, y la torre de d8 defiende el alfil clavado. Un caso de obligaciones mutuas; funesto, como se ve.

Con 1. ♖d7!, la torre ocupa una casilla que las negras tienen defendida dos veces, pero el alfil de c8 está clavado, y la torre de d8 está atada a él. Las negras no tienen defensa satisfactoria.

1. ..., ♜f8 2. ♘e7+, ♙h7 3. ♜xc8.

1. ..., ♜xd7 2. ♜xc8+, ♙h7 3. ♘f8+ y 4. ♘xd7.

1. ..., ♜e8 2. ♜xc8, ♜xc8 3. ♘e7+ (horquilla).

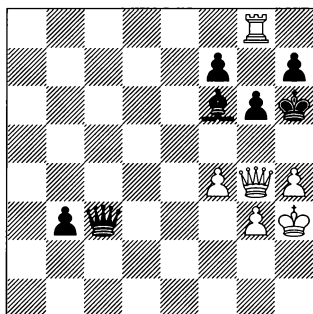
La clavada y la atadura son dos clases distintas de restricción; sin embargo, como se ha explicado, a menudo aparecen al mismo tiempo y, además, registran toda una serie de rasgos comunes. La pieza clavada, que intercepta un ataque, y la pieza atada, que defiende de un ataque, tienen ambas una importante función, un deber para con un objeto al que hay que proteger, y por eso se ven restringidas en su movilidad. Por regla general, no pueden cumplir con ningún deber suplementario, y al estar inmovilizadas pueden ser objetivo de otros ataques del enemigo.

Funciones especiales

La posición que sigue muestra una función especial de una pieza.

13. Desconocido

Inglaterra, 1962



Las blancas juegan y ganan

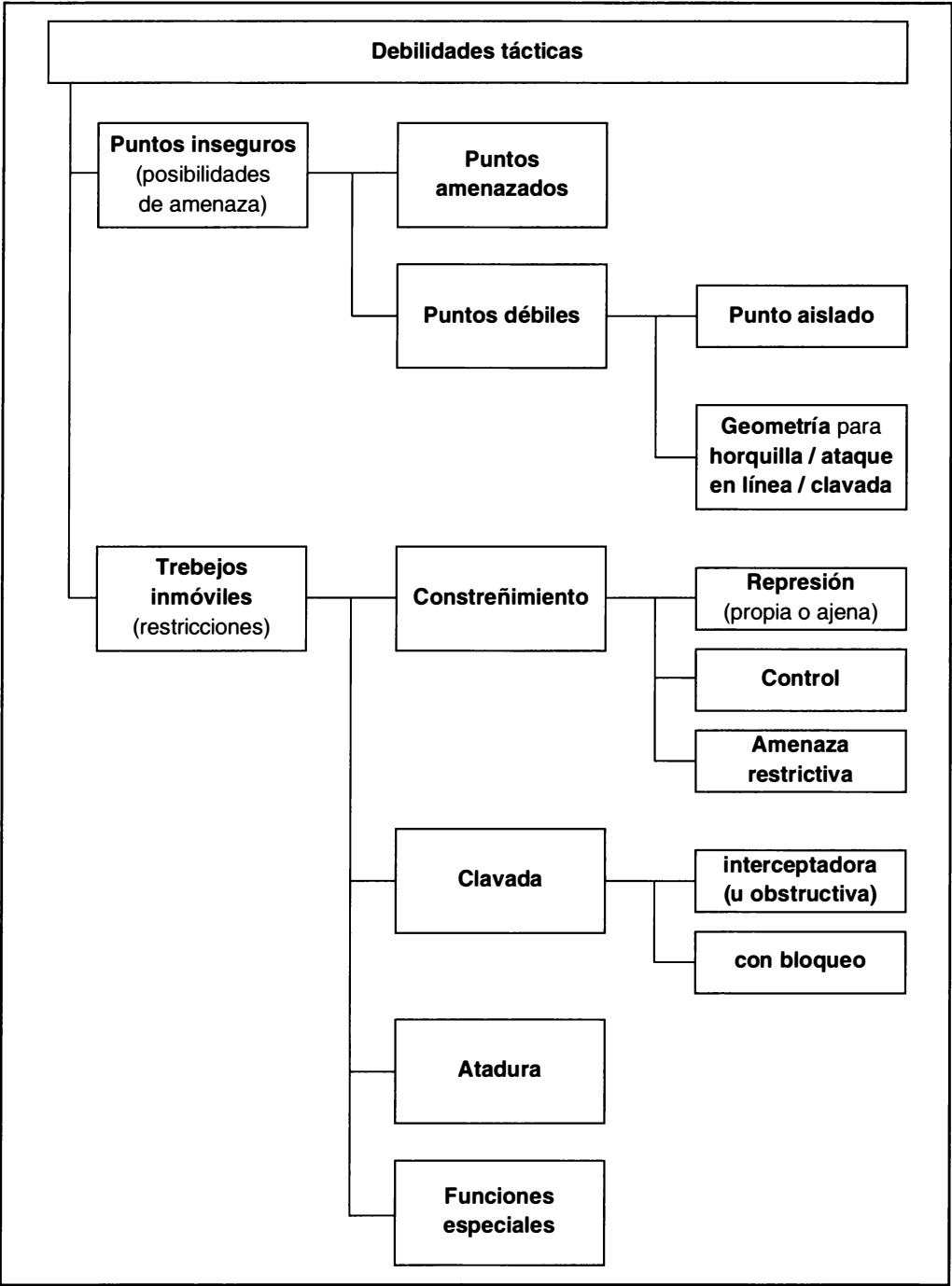
Después de 1. ♖g5+, ♙xg5 2. hxg5+, ♙h5 3. ♜h8, el rey negro se encuentra en situación precaria, pues se amenaza ♜xh7#. Defenderse con 3. ..., h6 no reporta nada, pues la torre da mate en h6, y si las negras capturan la torre mediante 3. ..., ♖xh8, se les da mate con 4. g4#. Ahora queda claro que la dama negra tiene que realizar una importante tarea en c3: clavar el peón de g3 para impedir que dé mate al avanzar a g4. La clavada no sirve aquí para obtener ventaja, sino que debe mantenerse para evitar un perjuicio.

En el presente caso, la dama de c3 tenía una función vital: clavar el trebejo que podía convertirse en atacante. En otros casos, la tarea puede consistir en atar a un atacante en potencia, reprimirlo o restringir su movilidad controlando las casillas a las que puede jugar: el *tener que restringir* los movimientos del adversario es un condicionamiento. Estructuras de esta clase pueden aprovecharse de manera parecida a como se aprovecha una atadura normal (defensiva) y por eso pueden considerarse una clase especial de atadura.

¿Cómo se reconocen las cargas?

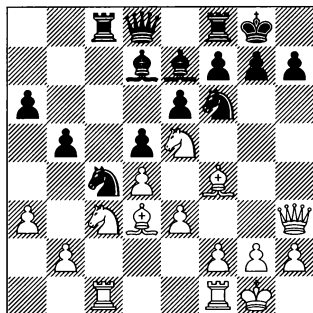
Puede averiguarse qué carga pesa sobre una pieza contestando la pregunta de qué pasaría si esa pieza no estuviese. Si todavía hay muchas piezas en el tablero, a menudo cuesta demasiado examinar cada pieza. Sin embargo, también hay una manera más sencilla y pragmática de determinar qué funciones desempeña un trebejo.

Pruebas de captura: Se capturan mentalmente todas las fichas del adversario que se pueden capturar.



Esquema 2.1 Visión general: Debilidades tácticas

14. Frydman-Vidmar Ujpest, 1934

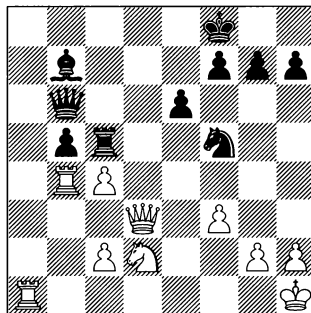


Las blancas juegan y ganan

- 1) Las capturas 1. fxb5 , 1. fxc4 , 1. fx7 y 1. fxe6 no revelan la existencia de ninguna función.
- 2) 1. fxh7+ , fxh7 o 1. fxh7+ , fxh7 muestran que el caballo de f6 está atado a h7.
- 3) 1. fxd7 , fxd7 muestra que la dama negra está atada a d7 porque el caballo de f6 está reducido a defender la casilla h7.
- 4) 1. fxd5 , fxd5 2. fxd7 , fxd7 3. fxh7+ , fxh8 (3. ..., fxh7 4. fxd7) 4. fx5+ muestra que el peón de e6 está clavado en la diagonal h3-c8. La jugada 1. fxd5 es, pues, posible y gana por lo menos un peón. Luego de 1. fxd5! en la partida sucedió 1. ..., g6 2. fxe7+ , fxe7 3. fxc4 , fxc4 4. fxc4 , fxc4 5. fx5 , y las negras abandonaron porque pierden el caballo de f6.

Pruebas de jaque: Se dan mentalmente todos los jaques posibles por más absurdas que puedan parecer las jugadas.

15. Kerenyi-Balogh Hungria, 1974



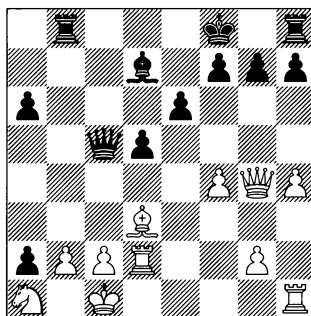
Las negras juegan y ganan

Aquí solamente hay un jaque «absurdo»: 1. ..., g3+ . Después de 2. hxg3 queda claro que el peón de h2 tenía que realizar una tarea vital: mantener cerrada la columna «h», pues sigue 2. ..., h5# . 2. g1 también pierde a causa del jaque en descubierta 2. ..., xc4+ , y mate en la jugada siguiente.

Pruebas de amenaza: Además de las capturas y los jaques, pueden examinarse asimismo a modo de prueba otras amenazas fuertes —amenazas de mate o ataques a la dama—.

Pruebas de salto: Mentalmente, contraviniendo las reglas del ajedrez, se salta por encima de trebejos propios y ajenos para poder realizar una jugada contundente: mate, jaque o captura de una pieza valiosa.

16. Boyce-Purdy Sídney, 1926



Las negras juegan y ganan

En esta posición, si la torre de b8 saltase, podría pasar por encima del peón de b2 y dar mate en b1. El peón de b2, pues, tiene la tarea de obstruirle el camino que lleva a la casilla clave b1 y por eso está clavado (clavada con bloqueo).

Las negras habrían podido ganar con 1. ..., ♖c3! 2. ♙d1 (2. bxc3, ♜b1#), ♜xb2 3. ♙e2, ♜b1 4. ♜dd1, ♙xa1.

Purdy perdió esta importante partida del Campeonato de Australia. Analizó por qué había pasado por alto la jugada ganadora y propuso emplear los saltos como procedimiento de análisis para evitar errores de esta clase.

2.1.3. Resumen

Las debilidades tácticas son una condición previa necesaria para poder aplicar métodos tácticos. Son indicio, no garantía, de que puede haber una combinación. Como las debilidades tácticas existen las más de las veces solamente de manera temporal, es decisivo aprovecharlas en el momento idóneo.

Las debilidades tácticas son puntos inseguros o piezas inmóviles. Un **punto**, es decir, una pieza o una casilla clave, es **inseguro** si está *amenazado* o es *débil*. Los puntos débiles son puntos desprotegidos, además de piezas de gran valor como la dama vulnerable o, en especial, el rey expuesto. Mediante la captura o la ocupación de un punto amenazado o el ataque a un punto débil puede plantearse una amenaza.

La **falta de movilidad de una ficha** puede tener dos causas. En primer lugar, una tarea, es decir, una *atadura*, una *clavada* o una *función especial*, puede impedirle abandonar su puesto: tiene prohibido salir. O bien, en segundo lugar, puede estar *constreñida* por *represión*, *control* y *amenazas restrictivas*, que le impiden pisar determinadas casillas: tiene prohibido entrar.

A fin de descubrir debilidades tácticas pueden aplicarse dos procedimientos para analizar una posición.

El análisis estático de la posición

Se examinan de manera sistemática los rasgos tácticos de cada ficha y cada casilla.

Puntos inseguros: ¿Dónde hay en la posición piezas o casillas claves que son débiles o están amenazadas?

Restricciones: ¿Qué fichas están constreñidas, clavadas, atadas o tienen que realizar tareas especiales?

El análisis dinámico de la posición

Se ejecutan mentalmente todas las jugadas contundentes, incluso las que parecen absurdas:

- *Pruebas de captura.*
- *Pruebas de jaque.*
- *Pruebas de amenaza.*
- *Salto.*

El examen de estas jugadas «absurdas» y de las respuestas del adversario da por resultado la localización de puntos débiles y amenazados y la identificación de las piezas enemigas que están constreñidas o tienen deberes que cumplir.

¿Cómo pueden aprovecharse en principio las debilidades tácticas así encontradas?

Punto amenazado: *Captura* de la ficha u *ocupación* de la casilla clave. La consecuencia es la aniquilación de la ficha amenazada, que ya no puede hacerse cargo de sus tareas, así como la atracción o la distracción de una pieza que defiende.

Punto débil: Un *ataque* conduce a la conquista del punto o a *dirigir* una pieza adversaria, sea la pieza amenazada, sea la pieza que debe movilizarse para protegerla.

Trebejos restringidos: La falta de movilidad de una ficha constreñida, clavada o atada puede aprovecharse de dos maneras dependiendo de la posición dada:

- 1) Se amenaza una ficha inmóvil que es débil y se gana (red, clavada mortífera y atadura).
- 2) Se impide a una ficha que tiene una tarea importante que la realice capturándola,

ahuyentándola, reprimiéndola o sobrecargándola.

Los diversos métodos tácticos que pueden utilizarse para aprovechar debilidades tácticas son el contenido del capítulo 3.

2.2. Virtudes tácticas

Para poder aprovechar las debilidades tácticas existentes en la posición del bando que se defiende, deben existir virtudes tácticas en la zona del bando atacante.

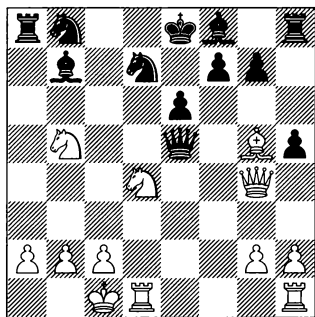
Las virtudes tácticas de una posición son:

- *Piezas móviles* que pueden entrar en acción en los puntos críticos y, en especial, también peones pasados;
- *Piezas ubicadas en sitios seguros* como protección ante contraataques.

Las virtudes tácticas son justo lo contrario de las debilidades tácticas. Pueden definirse como la falta de debilidades: las piezas no son inmóviles, sino móviles, y no están situadas de manera insegura, sino segura.

17. Szilágyi-Buza

Hungría, 1979



Las blancas juegan y ganan

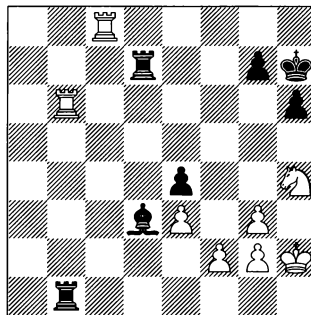
En esta posición, las piezas blancas son muy activas. Son móviles y amenazan puntos importantes. Están dispuestas para atacar al rey negro, que ya está constreñido. La dama blanca está atacada.

Las blancas consiguen crear puntos débiles sacrificando una parte de sus piezas móviles; a continuación, aprovechan estos puntos débiles con las piezas restantes: 1. c7+ , xc7 2. xe6 , e5 (2. ..., fxe6 3. xe6+ , e7 4. xe7# ; 2. ..., hxg5 3. xc7#) 3. c7+! , xc7 4. e2+ , e5 (4. ..., xe5 5. xe5+ , xe5 6. d8#) 5. xe5+ , xe5 6. d8# .

Las piezas hacen gala de una gran capacidad de movimiento (agilidad) y son eficacísimas si existe una *batería de descubierta* o una de *desalojo* (despeje).

18. Tartakower-Rey

París, 1934



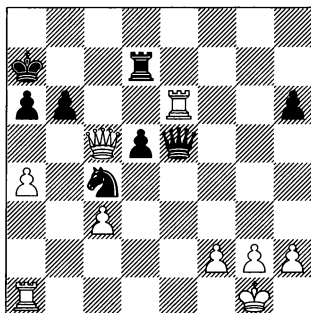
Las blancas juegan y ganan

Con 1. g6 , las blancas amenazan 2. h8# , que las negras pueden contrarrestar sencillamente con 1. ..., xb6 . Sin embargo, mediante 2. f8+ , g8 , el rey negro queda expuesto a una batería de descubierta. El caballo es muy ágil y puede ganar las dos torres negras con 3. xd7+ y 4. xb6 .

En algunos casos es más que suficiente limitarse a crear una batería de descubierta. La acción de defensa y amenaza puede ser tan brutal que la posición adversaria se derrumba.

19. Ahlberg-Br. Ullrich

Berlín, 1959



Juegan las negras

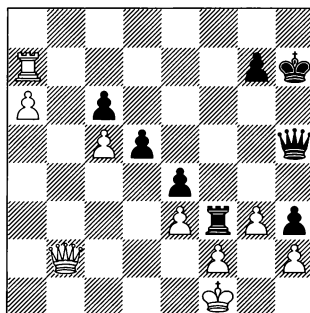
Las negras podían ganar la torre y la partida de manera sencilla y prosaica con 1. ..., ♖xe6 o 1. ..., bxc5, pero, además de ganar, querían ganar con elegancia; por eso jugaron 1. ..., ♔xc3?? Dado que ahora están amenazadas tanto la dama como la torre de a1, las blancas abandonaron la partida.

Montando una contundente batería de descubierta con la dama y la torre mediante 2. ♕xb6!, las blancas, con todo, no solamente habrían podido aguantar la partida, sino incluso ganarla: se ha eliminado el ataque a la dama, y las negras no pueden jugar 2. ..., ♔xa1+ porque sigue el jaque en descubierta 3. ♖b1+, que ataca la dama negra. Nunca se ha ganado una partida abandonando.

En la posición siguiente, la torre negra es agilísima, y debe serlo.

20. Roux Cobral-Eliskases

Mar del Plata, 1949



Las negras juegan y ganan

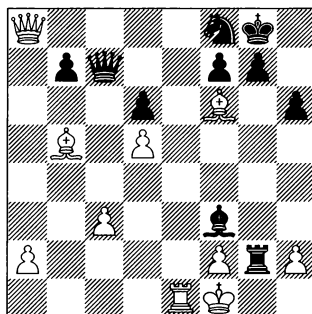
La torre negra obtura el camino a la dama de su propio bando. Si la torre se juega, la dama amenaza mate en d1. Eso le da muchas posibilidades a la torre de f3. Las blancas amenazan mate en g7.

Las negras pueden defenderse del mate con 1. ..., ♖f7; así, la torre negra puede entrar sin peligro y triunfante en el radio de acción de la torre blanca. Ahora se amenazan tanto 2. ..., ♖xa7 como 2. ..., ♔d1#. Las blancas no tienen defensa.

Si las piezas propias, en especial, naturalmente, el rey, están inseguras, hay el peligro de un contraataque. En el ejemplo siguiente, un ataque conduce al triunfo una vez que se ha impedido un posible contraataque.

21. Bungan-Growl

Sídney, 1933



Las negras juegan y ganan

1. ..., ♖xh2 amenazaría un mate imparable si no fuese posible lanzar un contraataque al rey negro, insuficientemente protegido, por la casilla de invasión e8 con 2. ♙xf8+, ♜xf8 3. ♙e8#.

Por eso hay que asegurar antes la posición regia. Eso sucede desviando una pieza de ataque, el alfil de b5, de la casilla clave e8 con 1. ..., ♙c4+! 2. ♜xc4. A esto sigue 2. ..., ♖xh2, ganando.

Resumen: Para que una combinación sea posible, además de las debilidades tácticas que deben existir en la posición del bando que se defiende, deben existir virtudes tácticas en la posición del bando atacante: piezas capaces de atacar y no restringidas, así como una posición segura, en especial del rey, que impida contraataques.

3. LOS MÉTODOS TÁCTICOS

Las ventajas tácticas de una posición —las virtudes propias y las debilidades del adversario— son una condición previa para poder utilizar métodos tácticos y, por lo tanto, para realizar una combinación. Estas ventajas pueden aprovecharlas el bando atacante con varios métodos. Tanto mediante la jugada, condicionante, de ataque como mediante la dirección forzada pueden generarse nuevas ventajas tácticas como objetivo intermedio de una combinación. Con una jugada decisiva de ataque se acaba provocando la posición final, en la que las amenazas y las restricciones son de tal calibre que ya no hay defensa o, si la hay, no es suficiente.

Las ventajas tácticas de una posición son las virtudes de un bando y las debilidades del otro y se basan en la acción física y la acción dinámica de las piezas. Estas acciones se ven alteradas por las jugadas de ambos bandos.

3.1. Acciones de los trebejos

3.1.1. Acción dinámica y acción física

Los trebejos que se encuentran en el tablero interactúan de diversas maneras. Una ficha ejerce una acción represora sobre otras, pues ni las de su propio bando ni las del bando contrario pueden saltar sobre ella. Solamente los caballos constituyen una excepción. Asimismo, ninguna pieza puede pisar una casilla en la que se encuentre un trebejo de su mismo color. Estas acciones represoras se designarán como *acción física* de las fichas.

La segunda acción que puede ejercer un trebejo se basa en su capacidad de poder capturar una ficha adversaria. Esta capacidad

es la *acción dinámica*. Cuanta mayor variedad de movimientos y capturas tiene una pieza, mayor es su acción dinámica y más valiosa es.

Una pieza influye en la movilidad y la seguridad de las piezas amigas o enemigas a través de las acciones física y dinámica; así se originan ventajas y perjuicios tácticos. La acción dinámica de una pieza siempre es ventajosa para su poseedor, pues permite amenazar piezas adversarias, defender las propias y controlar casillas no ocupadas. La acción física de una ficha tiene ventajas e inconvenientes para su bando, pues reprime la movilidad y la fuerza de las piezas adversarias (represión ajena), pero también de las propias (represión propia o autorrepresión).

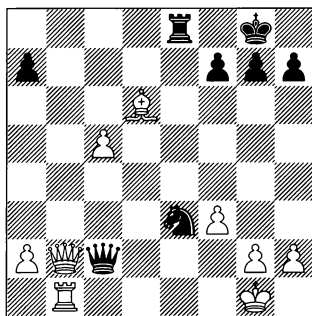
Una pieza no actúa solamente sobre otras, sino que las demás (amigas o enemigas) también influyen en ella. Es objeto de acción física y dinámica por parte de las que la rodean. Su entorno es lo que determina lo segura o insegura que está y si es móvil o inmóvil. Si va a una nueva casilla, se altera tanto la acción que ejerce sobre otros trebejos como su entorno y, así, su grado de seguridad y movilidad. Las acciones de las demás fichas determinan su seguridad y movilidad.

Estas cambiantes relaciones existen en toda clase de posición, ya sea aguda o tranquila. En una posición en la que domina la táctica, estas relaciones, sin embargo, tienen un influjo mayor, inmediato, en el éxito o el fracaso de una secuencia condicionante. La cambiante acción de las piezas o, físicamente hablando, el complejo campo de fuerza y campo de masa del tablero hace que el ajedrez, por desgracia, sea tan difícil y, por suerte, tan interesante.

3.1.2. Modificación de las acciones

Estas dos clases de acción cambian con cada jugada. Si una ficha va a una nueva casilla, actúa de manera positiva, es decir, produce una amenaza, una acción defensiva y la represión de las piezas enemigas, pero también reprime las propias, y eso es negativo. Si deja una casilla, cesan los efectos positivos (eso es perjudicial), pero al mismo tiempo se elimina la autorrepresión (eso es ventajoso). Una jugada puede cambiar de muchas maneras toda la estructura de acciones y efectos que se da en el tablero. Con una sola jugada puede ser posible atacar piezas adversarias y reprimirlas, defender las propias, capturar una pieza enemiga y liberar otras piezas del bando propio. El ejemplo siguiente muestra hasta qué punto una sola jugada puede modificar las acciones.

22. Riczagow-Twardowski Varsovia, 1991



Las negras juegan y ganan

En esta posición, la jugada multiuso **1. ... ♞d1!** gana enseguida: ¡Este caballo *amenaza* la dama blanca, *despeja* la columna «e» a la torre de e8, *aisla* al mismo tiempo la torre blanca de la casilla e1 y *controla* la casilla de fuga del rey blanco (f2)! La consecuencia es el mate o grandes pérdidas de material. Las blancas tampoco pueden salvarse con el ataque de sobrecarga **2. ♔e5** a la torre de e8, pues la dama blanca está atada a la casilla clave f2 y seguiría **2. ... ♔f2+** y mate por la primera fila.

(Por cierto, la jugada **1. ... ♔xb2?** aquí no conduciría al triunfo, puesto que luego de **2. ♜xb2, ♞d1**, aunque es verdad que se amenaza mate y ganar la torre enemiga, las blancas podrían salvarse clavando la torre negra con **3. ♜b8!**)

Una combinación se compone de jugadas condicionantes y jugadas condicionadas (forzadas). Las piezas del bando atacante, por regla general, pueden jugar libremente, mientras que las del bando que se defiende se pueden dirigir de manera forzada. Los efectos que ha previsto el atacante se obtienen tanto con su jugada como con la del defensor. Cada jugada se compone siempre de dos partes, pues, al jugar, una pieza deja una casilla y ocupa otra. (Según las circunstancias, al jugar puede, además, capturar una ficha del adversario, y, en caso de que sea un peón, transformarse en una pieza.) Cada una de las partes de una jugada modifica la estructura de acciones y efectos que producen las piezas en el tablero.

¿Qué efectos ventajosos puede obtener el bando atacante con su jugada y la jugada forzada del adversario, es decir, por medio de las cuatro partes de una jugada doble?

- 1) Al **establecerse** la pieza en una nueva casilla puede *amenazar* o *atacar* un trebejo adversario o una casilla clave o *defender* uno propio o una casilla. Con este tipo de jugada también se pueden *reprimir* los trebejos propios y los del adversario, *bloquear* sus movimientos y *obstruir* su acción dinámica y llevar una pieza a una casilla en la que está segura o es móvil. Además, al capturar una ficha enemiga pueden eliminarse tanto su capacidad ofensiva y defensiva (*eliminación de la pieza protectora*) como su acción física (*apertura de la posición*). Al coronar un peón puede aumentarse la acción dinámica.
- 2) Al **retirarse** de una casilla se puede acabar con la represión que sufren las piezas propias. Las piezas cuya acción, hasta entonces, estaba interceptada recuperan su

fuerza (mediante una *descubierta*), y las que hasta entonces estaban *bloqueadas*, su movilidad (mediante un *desalojo*).

- 3) Al **atraer** una pieza a otra casilla se puede conseguir que entonces reprima (*bloquee* o *intercepte*) las piezas de su propio bando o no esté segura y se vea reprimida por piezas amigas o enemigas.
- 4) Al **apartar** una pieza de una casilla pueden suprimirse las acciones de defensa y ataque, así como la represión (interceptación, bloqueo) que ejerce sobre las piezas del atacante.

En una combinación se utilizan el **establecimiento** y la **retirada** como *métodos de ataque*. Consisten en crear primero siempre un condicionamiento activo –una amenaza o un *Zugzwang*–; luego pueden reforzarse las posiciones de las piezas de ataque, así como debilitarse las de las piezas defensoras.

El condicionamiento creado se aprovecha mediante los *métodos de dirección* para dirigir las piezas adversarias. Así se puede atraer una pieza a una casilla desfavorable o distraerla de un lugar importante o simplemente hacer que juegue y pierda así un tiempo (dirección ocupacional).

Las ventajas conseguidas con un método de ataque y uno de dirección pueden aprovecharse de nuevo con otro método de ataque. Por último, si el condicionamiento creado con un método de ataque es de tal magnitud que ya no es posible defenderse, se ha llegado a una *posición final*, que conduce de manera directa a una ventaja concreta o al objetivo ambicionado.

En los epígrafes siguientes se describen los métodos de ataque y los métodos de dirección que pueden utilizarse y el papel que desempeña en ellos el sacrificio de material.

3.2. Métodos de ataque

Con su jugada, el bando agresor puede obtener enseguida ventajas tácticas utilizando

métodos de ataque. La jugada ejecutada puede repercutir de dos maneras: plantea una amenaza, que debe rechazarse, y genera ventajas tácticas, que son la condición previa para que la combinación siga desarrollándose. Estas ventajas suplementarias se obtienen sin pérdida de tiempo y sin que el adversario pueda oponerse, pues antes tiene que defenderse de la amenaza. La ventaja táctica conseguida es el efecto planeado de la amenaza. La amenaza tiene aquí el propósito de ganar tiempo para mejorar la posición.

La amenaza planteada tiene también otro propósito. Para defenderse de ella, una pieza adversaria debe jugarse en circunstancias que ocasionan un perjuicio. Se obliga al adversario a colaborar en su propio hundimiento. La amenaza sirve aquí de medio coactivo para dirigir directamente los trebejos adversarios. Los diversos métodos de dirección se describen en el epígrafe 3.3.

3.2.1. El condicionamiento activo

El condicionamiento activo es un componente esencial de los métodos de ataque. Mediante él se obliga al adversario a realizar determinadas jugadas. El condicionamiento no es un fin en sí mismo, sino que sirve para mejorar la posición propia y debilitar la enemiga o, en caso contrario, para alcanzar enseguida el objetivo ambicionado. Un condicionamiento activo se crea en ajedrez planteando una *amenaza* o provocando una posición de *Zugzwang*.

Amenazas

- Una **amenaza** es una jugada ventajosa que uno podría hacer si le tocase jugar.

Una amenaza es una jugada virtual que el adversario debe combatir. El plantear una amenaza siempre tiene algo que ver con dos jugadas. Una jugada amenazadora nunca viene sola; conlleva, a las claras o de manera en-

cubierta, otra. La primera jugada plantea una o varias amenazas. La verdadera amenaza es la segunda jugada, la ventajosa, que uno podría hacer si fuese mano de nuevo.

Las amenazas pueden plantearse de diversas maneras (primera jugada) y, así, pueden crearse distintas clases de amenazas (segunda jugada).

Amenaza: Si se ataca un punto que no está bien defendido o una pieza de mayor valor, se origina una amenaza. La amenaza consiste en capturar la pieza amenazada u ocupar la casilla clave en la jugada siguiente.

Amenaza de coronación: De manera análoga, eso vale también en el caso de que un peón esté en la penúltima fila: «amenaza» la casilla de coronación y convertirse en una pieza en la jugada siguiente.

Jaque: El jaque, el ataque a la pieza más valiosa, crea un gran condicionamiento porque el rey no puede permanecer en jaque.

Amenaza de una combinación: Con una jugada adecuada también puede amenazarse una combinación. Las jugadas pertinentes para ello son aquellas que debilitan las piezas adversarias y refuerzan la posición de las piezas de ataque, de modo que en la jugada siguiente sea posible la combinación.

Captura: Si se captura una ficha adversaria desprotegida, se gana material. Si se captura una protegida, se *amenaza* ganar material, pues si se fuese mano, se podría retirar o poner a salvo la pieza capturadora. La captura, pues, puede verse como una forma especial de amenaza. Esta amenaza, en general, nunca puede realizarse porque el adversario, a su vez, captura. Está obligado, sin embargo, a responder con una captura porque de no hacerlo así perdería sin compensación la pieza que se le ha capturado.

Coronación: La coronación de un peón pasado en una casilla controlada por el rival tiene el mismo efecto que la captura de una pieza defendida: se altera temporalmente el equilibrio de material, y el adversario está obli-

gado a capturar para no quedar en inferioridad de material.

El Zugzwang

Un bando está en **Zugzwang** si

- le toca jugar y
- toda jugada que haga le perjudica.

El *Zugzwang* es un medio coactivo tranquilo, pero contundente. En el ajedrez no solamente se puede jugar por turnos, sino que se *debe* jugar así. Lo normal, desde luego, es que tener que jugar sea ventajoso. En posiciones en las que hay muchas restricciones de las posibilidades de movimiento, el derecho a jugar se convierte en un deber opresivo si todas las jugadas posibles son desfavorables. La situación extrema es la posición de *Zugzwang*, en la que cualquier jugada conduce a la derrota de inmediato.

3.2.2. El condicionamiento combinado

Las amenazas son herramientas normalísimas en la partida de ajedrez y, en general, se pueden rechazar más o menos con facilidad. Defenderse es más difícil o incluso imposible si

- se plantean varias amenazas a la vez,
- se dirigen amenazas a piezas de movilidad restringida o,
- aunque no haya amenazas directas, las piezas de un bando están restringidísimas en sus movimientos por constreñimientos y funciones y toda jugada que realicen es perjudicial, es decir, si hay *Zugzwang*.

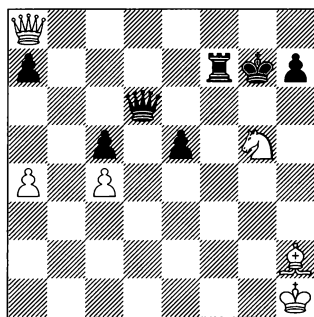
En todos estos casos existe un condicionamiento combinado, que se origina por la acción conjunta de amenazas y restricciones. Pueden aparecer al mismo tiempo varias amenazas, amenazas con restricciones o nada más que restricciones. Un condicionamiento combinado no proporciona siempre, pero sí con frecuencia, ventaja duradera. Un condicionamiento combinado, muchas veces, es muy eficaz y puede dar el triunfo.

En las primeras jugadas de una combinación puede aplicarse un condicionamiento sencillo o uno combinado para crear en la posición adversaria debilidades tácticas suplementarias que sirvan de condición previa para imponer otras medidas coactivas. Una ventaja o un objetivo concreto solamente pueden alcanzarse de manera forzada sin que el adversario cometa errores aplicando el condicionamiento combinado. En la posición final de una combinación en la que ya no hay defensa contra una amenaza o existe *Zugzwang*, *siempre* actúa un condicionamiento combinado.

El ejemplo siguiente muestra cómo se emplea el condicionamiento combinado para provocar debilidades tácticas y acabar consiguiendo ventaja de material.

23. Petrosián-Simagin

Moscú, 1956



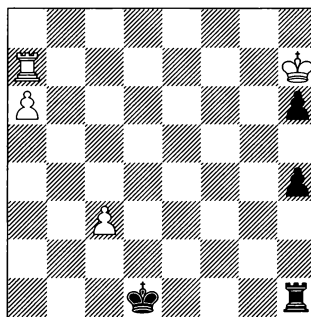
Las blancas juegan y ganan

Con el ataque doble (condicionamiento combinado) **1. ♖xe5+** a la dama y el rey negros se atrae la dama, **1. ... ♜xe5**, a la casilla e5. Así se ha creado la condición previa para poder atacar en línea (condicionamiento combinado) estas dos piezas con **2. ♖h8+**. Para salvar la dama, las negras deben jugar **2. ... ♜xh8**, que dirige el rey a la casilla h8. Con las dos jugadas se ha creado ahora la condición previa para realizar una horquilla de caballo (condicionamiento combinado) que reporta el triunfo: **3. ♞xf7+**. Las negras pierden

la dama, y las blancas tienen ganado el final que se origina.

En el próximo ejemplo, parece que un condicionamiento sencillo ya conduce a la victoria en la posición final.

24. Rinck Budapest, 1911



Las blancas juegan y ganan

Partiendo de esta posición, después de las jugadas **1. ♖g7** (amenaza **2. a7**), **♜c2** (o **1. ... ♜e1** **2. ♖g1!**, **♜xg1** **3. a7**) **2. ♖g2+**, **b3** **3. ♜a2!**, **♜xa2** **4. a7**, se origina una posición final en la que las negras no tienen defensa contra la sencilla amenaza **a8♜**. ¿Gana aquí un condicionamiento sencillo o estamos ante uno combinado?

La coronación de un peón es un caso especial. Si el peón avanza hacia la última fila, puede transformarse en una dama u otra pieza. Su bando consigue entonces ventaja de material, lo que viene a ser como capturar una pieza adversaria. Un peón en la penúltima fila ataca, por decirlo así, la casilla de coronación, que, naturalmente, es inmóvil y no puede huir. El ataque de un peón a la casilla de coronación puede compararse con el que una pieza realiza a otra pieza que es inmóvil. En ambos casos existen a la vez la amenaza al objeto atacado y la inmovilidad del mismo, de modo que también aquí puede hablarse en sentido lato de un condicionamiento combinado.

El condicionamiento combinado es un componente esencial de la combinación. Es un

fuerte medio coactivo con el que pueden obtenerse nuevas ventajas tácticas y, en la posición final, alcanzarse objetivos concretos.

En los apartados siguientes se describen los diversos métodos de ataque que pueden utilizarse para obtener ventajas tácticas o una posición final.

3.2.3. La captura. La coronación

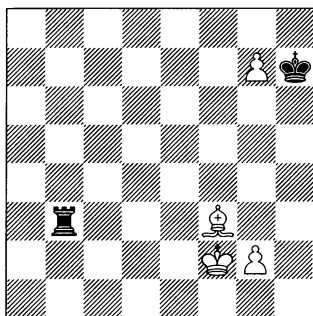
La captura de una ficha adversaria unida a un sacrificio o a una oferta de cambio es un método de ataque que se aplica con frecuencia. La captura altera temporalmente el equilibrio de material y amenaza poner a salvo la pieza capturadora en la jugada siguiente. Para no perder material, lo normal es que el adversario se vea obligado a capturar a su vez.

Como medio táctico, la captura de una pieza protegida se utiliza para

- *aniquilar (destruir)* una pieza adversaria que ataque o defienda;
- *atraer* una pieza adversaria a una casilla desfavorable;
- *distraer (desviar)* una pieza adversaria que ataque o defienda;
- llevar a cabo un *ataque en descubierta o de desalojo* que dé ventaja.

Menos frecuente que la captura, pero igual de eficaz, es el sacrificio de un peón en la última fila al coronarlo. Las consecuencias son parecidas a las de la captura.

25. Averbaj Posición didáctica



Las blancas juegan y ganan

1. **g8** ♖+ (sacrificio del peón pasado), ♔ **xg8** (se dirige el rey negro a la diagonal en la que está la torre) 2. ♙ **d5+** (ataque de horquilla).

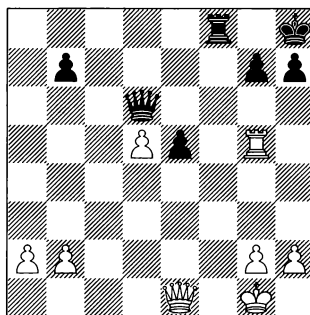
3.2.4. El ataque directo

En un ataque directo, al movilizar una pieza se amenaza un punto débil en campo enemigo y, por lo tanto, se obliga al adversario a realizar una jugada defensiva. La pieza atacante puede ocupar así una nueva posición ganando una jugada, es decir, sin perder tiempo. El propósito de semejante maniobra, en el caso de un ataque simple, es mejorar la movilidad y la eficacia –la actividad– de la pieza atacante.

Ataque simple

26. Lowtzky-Tartakower

Jurata, 1937



Las negras juegan y ganan

Sería erróneo intentar ganar con 1. ..., ♖c5+ 2. ♔h1, ♖e3??, atacando a la vez la torre y la dama blancas, que no están defendidas. La dama blanca parece sobrecargada, pues tiene que defender la primera fila y la casilla e3, pero luego de 3. ♖xe3, ♙f1+ 4. ♖g1 se ve que todavía se puede defender la primera fila.

1. ..., ♖b6+ 2. ♔h1, ♖f6 (ataque doble a la torre de g5 y a la casilla clave f1) tampoco conduce al triunfo a causa de 3. h4 (defiende la torre y desaloja la casilla de fuga h2).

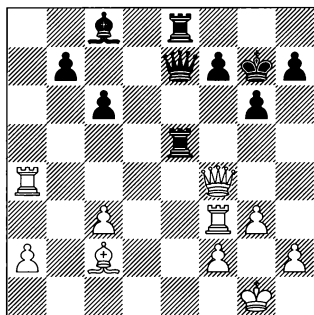
Sin embargo, con la maniobra 1. ..., ♖c5+ (ataque directo al rey) 2. ♔h1, ♖c4 (ataque

directo a la casilla de mate f1) 3. ♖g1, ♕d4+ 4. ♖h1, ♕e4! (4. ..., ♕d2? 5. ♖xe5!, y se ha rechazado el ataque) 5. ♕c1 (5. ♕d1, ♕f4; 5. ♖xe5?, ♕xe5 6. ♕xe5, ♖f1#) 5. ..., ♕d3 6. ♖g1, ♕d4+ 7. ♖h1, la dama negra se acerca manteniendo ocupado al rey enemigo, y las negras ganan con el ataque de sobrecarga 7. ..., ♕d2!

El rey blanco osciló de continuo entre las casillas g1 y h1, de la una a la otra, obligado por los jaques y la amenaza de mate. Las negras, mientras tanto, pudieron mejorar a conciencia la posición de su dama. Las blancas estuvieron ocupadas todo el rato, sin poder hacer nada más que repeler una y otra vez las mismas amenazas (dirección ocupacional). Desde el punto de vista de las negras, eso puede considerarse así: las negras pudieron movilizar la dama con ganancia de tiempo y ponerla en una activa posición ofensiva al atacar de modo directo al rey blanco o la casilla clave f1 repetidas veces.

27. Netto-Abente

Paraguay, 1983



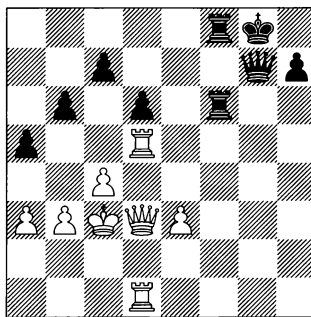
Las negras juegan y ganan

En este ejemplo, las negras sacrifican dos piezas a fin de poder movilizar otras dos con ganancia de tiempo para emprender un ataque de mate. El rey blanco está ocupado de continuo defendiéndose de los ataques directos (jaques), y siempre se le dirige de tal manera que la siguiente pieza negra puede volver a atacarlo de modo directo: 1. ...,

♖e1+ 2. ♖g2, ♖g1+! 3. ♖xg1, ♕e1+ 4. ♖g2, ♕f1+! 5. ♖xf1, ♗h3+ 6. ♖g1, ♖e1#.

28. Zíta-Bronstein

Viena, 1957



Las negras juegan y ganan

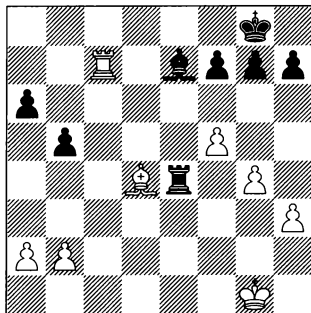
El rey blanco se encuentra en el punto de mira de la batería de descubierta que forman la dama y la torre negras. Contra 1. ..., ♖f2+, sin embargo, puede defenderse con 2. ♕d4.

Ahora bien, las negras pueden llevar otra pieza al ataque con ganancia de tiempo y tomar bajo control la casilla d4: 1. ..., c6! 2. ♖d4, c5 3. ♖d5, ♖f2+, y las blancas pierden.

En los ejemplos precedentes se ha amenazado un punto del enemigo mediante un ataque directo y se ha llevado la pieza atacante a una posición favorable con ganancia de tiempo. El ataque directo cobra más fuerza si se consigue ampliar sus efectos. Muchas veces se puede constreñir, clavar, atar o sobrecargar de manera suplementaria la pieza amenazada (u otra) con un ataque. Estos ataques se denominan ataques de clavada, atadura, constreñimiento y sobrecarga.

Ataque de clavada

29. Szabó-Karsa 1978



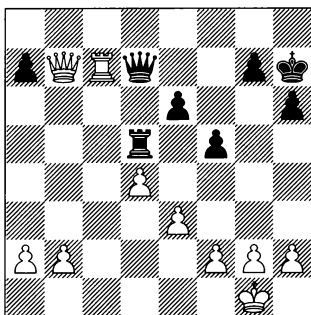
Las negras juegan y ganan

Si las negras capturan el alfil de d4, las blancas pueden tomar el de e7, y la posición está igualada.

1. ..., ♗d8 2. ♖d7, y el alfil (de momento) está salvado. Sin embargo, luego de 2. ..., ♜xd4 3. ♜xd4, las negras pueden *atacar* la torre enemiga y *clavarla* con 3. ..., ♗c5. La torre está perdida.

Ataque de atadura

30. Desconocido Yugoslavia, 1949



Las negras juegan y ganan

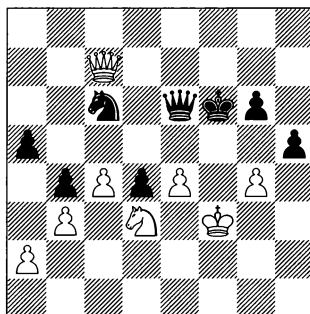
La torre blanca *ataca* la dama enemiga, pero está clavada por ella. La primera fila es débil. 1. ..., ♜c5! *ataca directamente* la torre de c7 a la vez que la *ataca* a la columna «c» a cau-

sa de la amenaza 2. ..., ♜c1# (2. ♜xc5, ♜xb7). Como el peón de d4 también está clavado (2. dxc5, ♜d1#), las blancas pierden material decisivo.

Ataque de constreñimiento, ataque de red

La pieza atacante amenaza una pieza enemiga y al mismo tiempo controla o bloquea sus casillas de fuga. El ataque de constreñimiento puede utilizarse para dar mate al rey adversario o cercar una pieza.

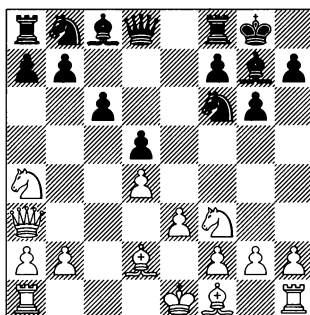
31. Ustinov-Ilivitski Frunze, 1959



Las blancas juegan y ganan

1. g5+, ♔xg5 dirige el rey a una posición constreñida y expuesta. 2. ♜f4# es un ataque de constreñimiento; ataca directamente al rey negro y, además, le quita las casillas de fuga f6, h4 y h6.

32. Freimann-Rabinovich Leningrado, 1934

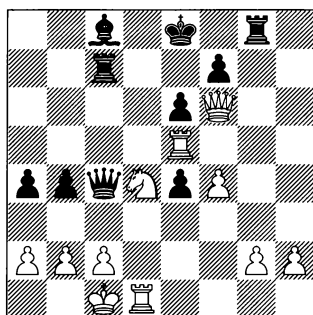


Las blancas juegan y ganan

Con 1. ♖b6, las blancas atacan la torre de a8. Si las negras impiden la pérdida de la calidad (1. ..., bxa6 2. ♔xa8) mediante 1. ..., ♗xb6, salen del fuego para caer en las brasas: con el ataque de constreñimiento 2. ♕a5 se ataca la dama negra y se le quitan las casillas de fuga que le quedaban, c7 y d8. Las negras pierden la dama.

33. Katalimov-Muhin

URSS, 1977



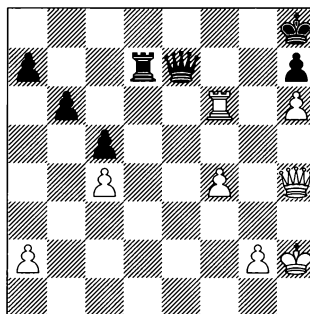
Las blancas juegan y ganan

La jugada 1. ♔d8+ ataca al rey negro y lo constriñe casi por completo, pues no puede ir sino a la casilla d8: se le dirige a la casilla d8 sacrificando la dama, 1. ..., ♖xd8. Mediante el jaque doble 2. ♖c6++ se le empuja a e8 y se le da mate: 2. ..., ♗e8 3. ♔d8#. La jugada 2. ♖c6++ es un ataque en descubierta con jaque doble y al mismo tiempo un ataque de constreñimiento, pues el caballo ataca al rey y le quita, además, la casilla de fuga e7. Un «sacrificio de introducción».

Ataque de sobrecarga

34. Koshnitsky-Wolfers

Australia, 1972



Las blancas juegan y ganan

En esta posición, la dama negra impide que la torre blanca dé mate en f8. Con 1. ♔e1!, las blancas pueden atacar la dama enemiga: amenazan capturarla y jugar luego ♔f8#. La dama blanca puede ponerse a tiro de la negra, pues esta última está atada a la casilla f8. La dama negra está atacada, y está sobrecargada porque no puede capturar a su agresora y mantener vigilada a la vez la casilla f8. El hecho de atacar un punto provocando una sobrecarga en una pieza se designa como ataque de sobrecarga.

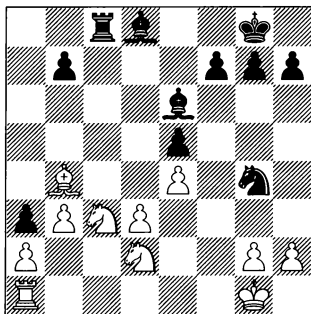
Si las negras se defienden con 1. ..., ♔d8, las blancas pueden jugar 2. ♔e6; amenazan una horquilla de torre en e8 al rey y la dama y, además, un mate. Contra eso ya no hay defensa. Si 1. ..., ♔g8, se gana asimismo con 2. ♔e6.

Ataques múltiples. La horquilla

Una horquilla es el ataque que realiza una ficha a dos puntos débiles del adversario.

35. Sterner-Boleslavski

Estocolmo, 1954

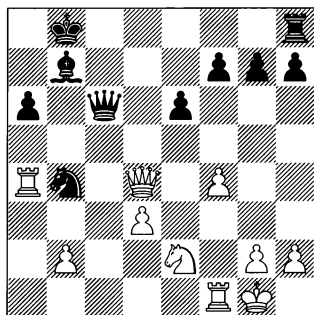


Las negras juegan y ganan

1. ..., ♖b6+ 2. ♔f1 (o 2. ♔h1, ♜f2+, seguido de 3. ..., ♜xd3+, jaque en descubierta y ganancia de pieza) 2. ..., ♜e3+ 3. ♔e2, ♜c2 (horquilla a la torre y el alfil), ganando una pieza (4. ♜a4, ♙d4 5. ♖c1, ♜xb4).

36. Jálifman-Speelman

Múnich, 1992



Las blancas juegan y ganan

Las negras han perdido una calidad, y el caballo de b4 está desprotegido y atacado. Por su parte, el bando negro ataca la torre de a4 con la dama y, además, amenaza mate en g2. No obstante, no toda horquilla conduce al triunfo.

El ataque es aquí la mejor defensa que tienen las blancas. La defensa contra la horquilla

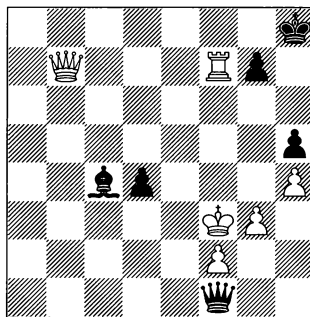
se efectúa con una horquilla que se compone de un ataque y una defensa: 1. ♔xg7! defendiendo del mate en g2 y atacando la torre de h8, asegurando así ventaja de material.

Ataques múltiples. El ataque en línea

Un ataque en línea (también llamado enfilación o enfilada) es un ataque a dos piezas que se encuentran una detrás de la otra en la misma recta. La pieza atacada es más valiosa que la atacante.

37. Mijailov-Prisiagin

Ruzaevka, 1996

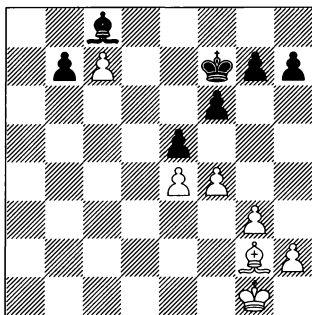


Las negras juegan y ganan

La dama blanca está en la misma línea que su rey, pero está defendida por la torre. Con 1. ..., ♙d5+ 2. ♔xd5 se dirige a una casilla en la que no está protegida. Además, sigue estando en la misma diagonal que el rey, y puede ganarse mediante el ataque en línea 2. ..., ♔h1+.

3.2.5. El ataque indirecto

Si un punto está amenazado por una pieza y está defendido a distancia por una pieza lineal, se puede generar un ataque indirecto interceptando la línea de defensa. El punto, hasta entonces defendido, pierde la protección y corre peligro. El trabajo que juega no plantea amenaza alguna él mismo, sino que desencadena de manera indirecta la amenaza de otra pieza. No amenaza nada por sí mismo, sino que deja amenazar.

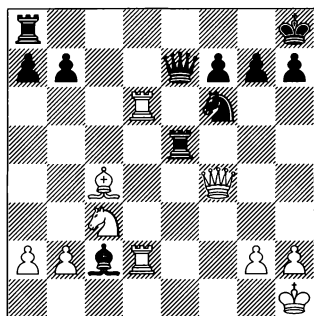
Ataque indirecto simple**38. Posición didáctica**

Las blancas juegan y ganan

1. ♖h3 (se ofrece un sacrificio), ♕xh3 (desviación de la casilla clave c8) 2. f5 (ataque indirecto al interceptar la línea de defensa). Contra el «ataque» simple del peón de c7 a la casilla de coronación c8, que es «inmóvil», no hay defensa.

Ocupación de un punto de intersección**39. Fuchs-Korchnói**

Ereván, 1966



Las negras juegan y ganan

La torre de d2 defiende a su compañera, que está en d6. El alfil de c4 debe controlar la casilla f1 a causa de la amenaza ..., ♖e1+. El punto de intersección de ambas líneas es la casilla d3.

Al ocupar el punto de intersección con 1. ..., ♕d3! se plantean dos amenazas: 2. ...,

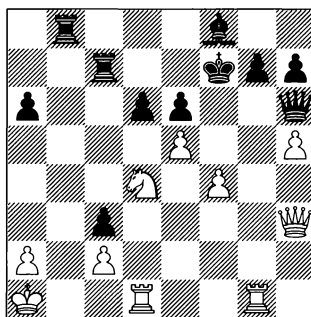
♕xd6 y 2. ..., ♖e1+. Las blancas pierden la calidad (2. ♕xd3, ♕xd6) o se les da mate (2. ♖xd3, ♖e1+).

Ataque de obstrucción

El ataque de obstrucción o interceptación es un ataque indirecto vinculado a un ataque directo. La pieza obstructora (o interceptadora) ataca a su vez.

40. Kröger-Dáutov

Schwerin, 1989



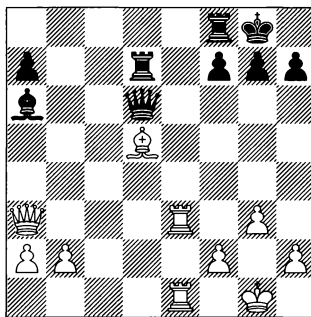
Las blancas juegan y ganan

La dama negra debe defender la casilla e6 ante la amenaza ♕xe6#.

Con 1. ♖g6 se intercepta en primer lugar la línea de defensa y, en segundo lugar, se ataca la dama negra. Es el fin.

41. Lombardy-Kramer

Nueva York, 1957

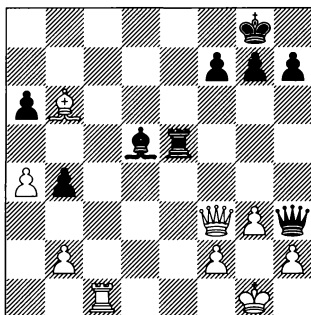


Las blancas juegan y ganan

El alfil de a6 está amenazado por la dama blanca; lo defiende la dama negra, que, además, está clavada en la diagonal a3-f8: si se va, puede seguir ♖xf8+ y ♜e8#.

Con 1. ♙c6! se ataca directamente la torre de d7 e indirectamente el alfil de a6 al interceptarse la línea defensiva. Las blancas ganan material (si 1. ..., ♖xa3, 2. ♜xa3).

42. Luckowski-Gridnev FS, 1976



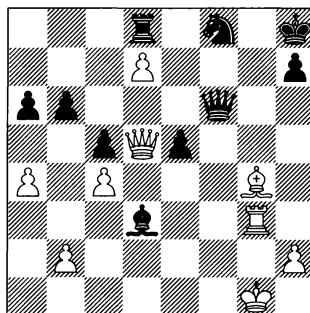
Las blancas juegan y ganan

En apariencia, las blancas tienen grandes dificultades: la dama está atacada y no puede abandonar la diagonal h1-a8 a causa de ..., ♜g2#. La dama negra, sin embargo, debe defender la casilla de mate c8. 1. g4! es un ataque indirecto a la casilla clave c8 y, al mismo tiempo, un ataque en descubierta a la dama negra. Las negras pierden (1. ..., ♜e1+ 2. ♜xe1, ♖xf3 3. ♜e8#).

3.2.6. El ataque en descubierta

Un ataque en descubierta es un método de ataque fortísimo: un trebejo juega, descubre la acción atacante, hasta entonces interceptada, de una pieza lineal y plantea él mismo una amenaza. Las diversas clases de ataque en descubierta se describen con detalle en el capítulo 6, apartado 3, «El ataque en descubierta».

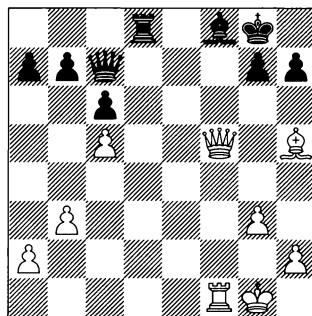
43. Nei-Petrosián Moscú, 1960



Las blancas juegan y ganan

Este ejemplo muestra la clase más eficaz de ataque en descubierta, el jaque doble. Después de que las blancas sacrifiquen la dama con 1. ♖g8+, ♙xg8, el rey negro se encuentra a tiro de la batería torre-alfil. Si el alfil de g4 realiza una descubierta —no importa donde se sitúe—, la torre ya *no* está *obstruida* y da jaque. ¿Adónde es mejor que vaya el alfil? Si se juega 2. ♙e6++, también él da jaque, y el rey negro se halla en jaque doble. Contra un jaque doble no hay más que una defensa: el rey amenazado debe jugar. Las negras deben efectuar aquí 2. ..., ♙h8, y se les da mate con 3. ♜g8#.

44. Réti-Bogoljubow Nueva York, 1924



Las blancas juegan y ganan

El alfil de f8 –y la casilla de mate f8– está atacado dos veces, y defendido otras dos.

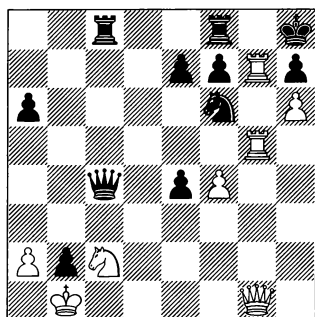
Después de 1. ♖f7+, ♔h8, se ha apartado al rey negro. La casilla f8 ahora está defendida una vez nada más, pero asimismo ya no está atacada. Mediante 2. ♖e8! –un ataque en descubierta combinado con un ataque indirecto (la pieza que realiza la descubierta intercepta la línea defensiva de la torre negra) al alfil de f8– se altera drásticamente el equilibrio de fuerzas en favor de las blancas: la casilla f8 está ahora atacada dos veces y ya no está defendida. El bando blanco amenaza mate y ganar el alfil enemigo. Ya no hay defensa contra ambas amenazas.

3.2.7. El ataque de desalojo

El ataque de desalojo y el ataque en descubierta son muy parecidos. En el ataque en descubierta deja de *obstruirse* una pieza, liberando así su acción dinámica, que estaba interceptada. Después de la descubierta, la pieza amenaza un punto enemigo. En el ataque de desalojo se *desbloquea* un trebejo, que obtiene así una mayor libertad de movimiento y puede ocupar entonces la línea o la casilla que se ha desalojado. Las dos posiciones que siguen son ejemplo de desalojo de casillas y líneas. (Cuando queremos incidir en que lo desalojado es la línea también hablamos de despeje.)

45. Heemsoth-Heisenbüttel

Bremen, 1958



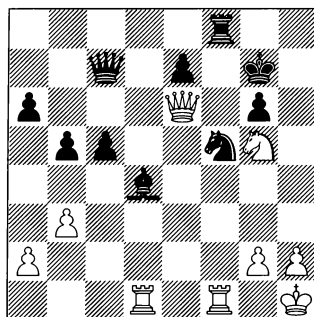
Las blancas juegan y ganan

Las negras amenazan mate en c2. Las torres blancas reprimen la actividad de la dama de g1.

1. ♖c5 intercepta la acción que ejerce la torre de c8 sobre c2 (represión ajena, aquí con objeto de defenderse), ataca la dama y desaloja la columna «g». A continuación, la dama blanca puede activarse, pues luego de 1. ..., ♜xc5 (o 1. ..., ♖xc5) sigue el *desalojo* de la casilla g7 mediante 2. ♖xh7+, ♔xh7 (o 2. ..., ♜xh7) y se da mate a las negras con 3. ♜g7#.

46. Tal-Parma

Bled, 1961



Las blancas juegan y ganan

Con 1. ♜xf5, las blancas *desalojan* la casilla e6 para el caballo; después de 1. ..., ♖xf5 (o 1. ..., gxf5) recuperan la dama mediante la horquilla 2. ♜e6+.

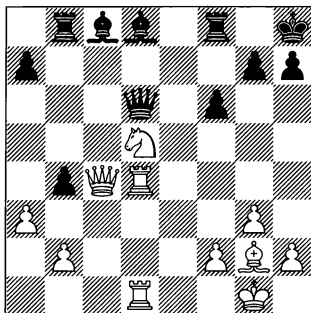
3.2.8. Amenazar una combinación

Amenazar una serie de jugadas que reportan la victoria, una combinación, es un medio coactivo de lo más eficaz, que se utiliza muchas veces y que, a menudo, también es difícil de advertir. Puede aplicarse varias veces en el transcurso de una combinación. Se puede amenazar una combinación mediante una jugada que refuerza la posición de las piezas atacantes o debilita la de las piezas defensoras.

En la posición siguiente, las blancas están en condiciones de reforzar la posición de una pieza atacante con ganancia de tiempo.

47. Uhlmann-Mariotti

Manila, 1976



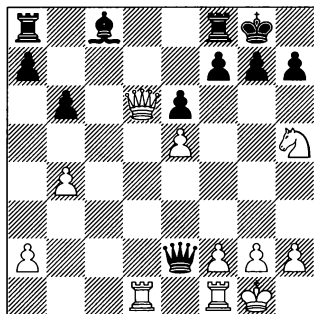
Las blancas juegan y ganan

Después de la jugada 1. ♖f4, la torre de d4 ataca la dama negra (ataque en descubierta). Al mismo tiempo, el caballo se ha ubicado en una favorable posición de ataque contra el rey negro y amenaza una combinación. La dama negra debe ponerse a salvo, y entonces las blancas pueden ejecutar la combinación 2. ♘g6+, hxg6 3. ♖h4#.

En el ejemplo siguiente, las blancas pueden ganar porque pueden amenazar dos combinaciones a la vez.

48. Levenfish-Riumin

Moscú, 1936



Las blancas juegan y ganan

Las negras aún no han concluido el desarrollo; la última fila está mal defendida. El rey debe defender la torre de f8.

Después de 1. ♖f6+ es obligatorio jugar 1. ..., gxf6, con lo que se abre la columna «g» como línea de ataque contra el rey negro. La jugada 2. exf6 controla las casillas g7 y e7 y lo constriñe. Además, el peón despeja la diagonal b8-g3 para la dama blanca. Ahora se amenazan tanto 3. ♖g3+, ♖h8 4. ♖g7# como la combinación 3. ♖xf8+, ♖xf8 4. ♖d8#. Las negras no tienen defensa contra esta amenaza doble.

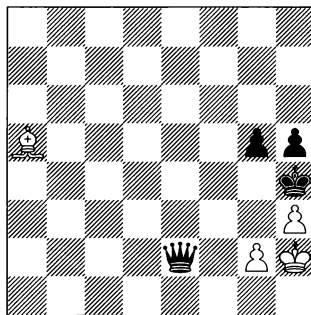
3.2.9. Provocar el Zugzwang

Un bando que es mano se encuentra en *Zugzwang* si toda jugada que puede hacer le perjudica. Esta situación se da cuando todas las fichas están totalmente restringidas en sus movimientos por constreñimientos, clavadas o ataduras. Pueden moverse, sí, pero después de cada jugada se ejecutaría una de las amenazas latentes. Si no se tuviese el deber de jugar, no habría perjuicio.

En la posición siguiente, las blancas ganan por *Zugzwang*, aunque en apariencia las negras todavía tienen muchas jugadas a su disposición.

49. Kaminer

Parte final de un estudio, Shájmaty, 1925



Las blancas juegan y ganan

En esta posición, las negras son muy superiores en material, pero su rey está en peligro y la dama debe protegerlo.

Con 1. ♖c7! se amenaza ♖g3#. La dama debe controlar la casilla de mate g3, pero no

puede abandonar la segunda fila a causa de la posible amenaza g3+, seguida de mate. Es verdad que la jugada 1. ..., g4 daría una casilla de fuga al rey, pero fracasa por 2. ♖d8+, con mate. La única jugada defensiva que queda es 1. ..., ♖f2. Todos los trebejos negros son ahora inmóviles. Si les tocase jugar a las negras, cualquier jugada que hiciesen perdería. Las blancas pueden ganar... no haciendo nada.

Después de 2. ♖d6! (el alfil debe permanecer en la diagonal b8-h2 y estar en condiciones, luego de 2. ..., g4, de dar mate por la diagonal d8-h4), las negras se encuentran en *Zugzwang*, puesto que la dama debe mantener vigilada la casilla g3, no puede abandonar la segunda fila y la jugada ..., g4 lleva al mate. La única jugada que tienen es 2. ..., ♖f4+, pero conduce al mate después de 3. g3+! (3. ♖xf4??, gxf4 tablas), ♖xg3 4. ♖xg3#.

El *Zugzwang* puede provocarse restringiendo a las fichas adversarias hasta dejarlas inmóviles por completo o, como en el ejemplo que se acaba de dar, pasando al adversario el deber de jugar cuando las piezas ya son inmóviles. En resumen, el *Zugzwang* se genera mediante restricciones o no haciendo nada.

De paso, nótese que el *Zugzwang* desempeña un papel muy significativo en el ajedrez. Sin el deber de jugar, no podrían ganarse muchos finales de peones; incluso el final de rey y torre contra rey, dejando aparte algunas posiciones excepcionales, solamente puede ganarse mediante el *Zugzwang*.

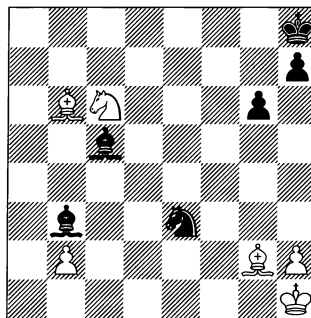
3.2.10. El condicionamiento insuficiente

La jugada intermedia

En algunos casos, la coacción que se ejerce mediante una amenaza no es lo bastante contundente para provocar la respuesta deseada. En vez de la jugada esperada, el adversario puede ejecutar antes otra, una jugada intermedia. La jugada esperada sigue más tarde, y entonces con ventaja. Siempre hay

que contar con jugadas intermedias, por ejemplo, cuando, después de capturarle una ficha, el rival no se ve forzado directamente a replicar con una captura.

50. Sopkov-Moiseev Moscú, 1952



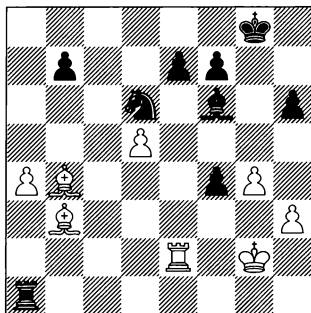
Las blancas juegan y ganan

Parece como si las blancas pudiesen ganar una pieza con la mayor facilidad mediante 1. ♖xc5, pero las negras cambian entonces piezas en g2, 1. ..., ♖xg2 2. ♔xg2, y ganan el caballo de c6 dando una horquilla de alfil, 2. ..., ♖d5+. El final de alfiles de distinto color sería tablas.

Las blancas, sin embargo, no están obligadas a capturar enseguida el caballo negro después de 1. ♖xc5, ♖xg2, sino que pueden hacer la jugada intermedia 2. ♖e7!, que amenaza 3. ♖d4#. El caballo blanco está ahora a salvo de la horquilla, y una vez que las negras hagan una jugada defensiva, por ejemplo 2. ..., ♔g7, las blancas pueden jugar 3. ♔xg2 sin peligro, y han ganado una pieza.

51. Rossetto-Sherwin

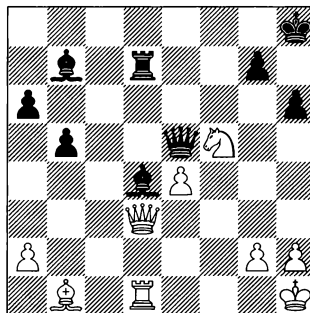
Portorož, 1958



Las negras juegan y ganan

52. Von Popiel-Marco

Montecarlo, 1902



Las negras juegan y ganan

Los dos alfiles blancos peligran porque están desprotegidos y se encuentran en la misma columna.

Después de **1. ..., ♖b1**, ambos están amenazados, pero las blancas albergaban la esperanza de evitar la pérdida de uno de ellos mediante el cambio intermedio **2. ♙xd6**. Las negras no tienen por qué capturar enseguida uno de los alfiles (2. ..., exd6? 3. ♙c2; 2. ..., ♖xb3? 3. ♙xf4). Primero juegan **2. ..., f3+!** (jaque intermedio) y dirigen el rey a la tercera fila: **3. ♔xf3**. Luego de **3. ..., ♖xb3+** y **4. ..., exd6** tienen una pieza más.

La contraamenaza

De vez en cuando incluso un condicionamiento combinado, todopoderoso en apariencia, no es suficiente para conseguir ventaja y queda sin efecto. En la conocida posición que sigue, el alfil de d4 está clavado; lo atacan tres piezas y lo defienden nada más que dos, de modo que las blancas amenazan ganarlo. Por eso, las negras abandonaron la partida en la creencia de que estaba perdida sin remedio.

¡Sin razón!, pues el condicionamiento combinado que se ejerce mediante la clavada y el ataque múltiple al alfil de d4, sorprendentemente, no es suficiente. El ataque doble **1. ..., ♙g1**, que amenaza mate en h2 y descubre el ataque de la torre de d7 a la dama blanca (la clavada se ha convertido en una batería de descubierta) habría decidido la partida enseguida a favor de las negras. La amenaza de mate en combinación con la amenaza a la dama es un condicionamiento más fuerte que la clavada del alfil de d4.

Conclusión: Siempre hay que revisar si no se puede anular el condicionamiento, por ejemplo mediante un jaque o una amenaza de mate.

3.3. Métodos de dirección

Las ventajas tácticas no solamente pueden obtenerse de modo directo mediante la jugada amenazadora del atacante, sino también dirigiendo de manera forzada las piezas defensoras. Mediante una amenaza o el *Zugzwang* se apartan las piezas de casillas favorables o se atraen a casillas desfavorables.

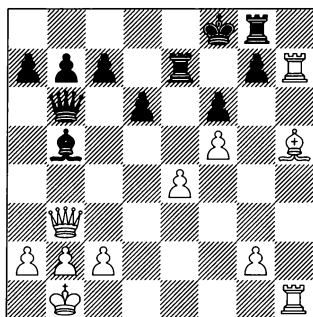
3.3.1. La atracción

En la *atracción* se obliga a una pieza adversaria a dirigirse a otra casilla. Eso se realiza empujándola a una nueva casilla mediante amenazas o arrastrándola mediante sacrificios. Con una atracción pueden perseguirse dos intenciones distintas.

Debilitar la pieza dirigida

La pieza dirigida se sitúa en un nuevo entorno para que quede expuesta, es decir, esté insegura y sea vulnerable, o vea mermada su movilidad. Se convertirá entonces en objetivo de las operaciones subsiguientes. Con frecuencia, el rey es objeto de esta clase de atracción, a menudo también en forma de caería por muchas casillas.

53. Krilov-Tarássov URSS, 1961

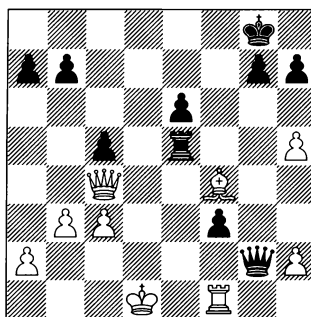


Las blancas juegan y ganan

Con 1. ♖xg8+, ♔xg8 2. ♜h8+, ♔xh8 se atrae por fuerza al rey primero a g8 y luego a h8 mediante sacrificios. Allí le alcanza su destino con el jaque en descubierta 3. ♙f7#.

En el ejemplo siguiente, a las negras les gustaría dirigir la dama enemiga a e2 por medio de 1. ..., ♛e2+ para, después de 2. ♛xe2, ganar con la horquilla 2. ..., fxe2+. Las blancas, sin embargo, no están obligadas a capturar en e2, sino que pueden responder 2. ♙c1.

54. Teichmann-Mieses Viena, 1903



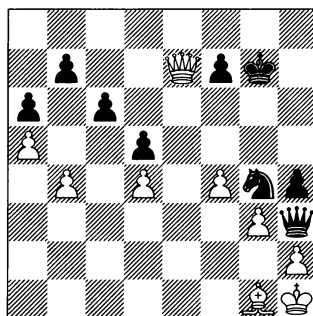
Las negras juegan y ganan

No obstante, si las negras dirigen primero la dama a una casilla desprotegida con 1. ..., b5! 2. ♛xb5, ganan la torre después de 2. ..., ♛e2+ 3. ♛xe2 (ahora forzada, pues de lo contrario las blancas perderían la dama luego de 2. ♙c1, ♛xb5) 3. ..., fxe2+.

Debilitar el entorno

Al atraer una pieza a una nueva casilla también puede perseguirse el fin de debilitar no la pieza dirigida, sino otras compañeras suyas.

55. John-Sämisch (variante) Berlín, 1932



Las negras juegan y ganan

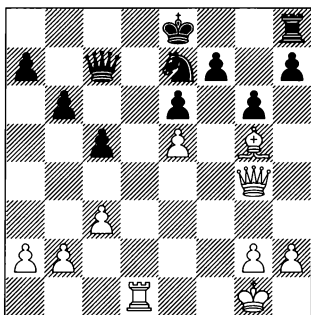
La dama negra aspira a ir a f3 con ganancia de tiempo.

Con las jugadas 1. ..., ♘f2+ 2. ♙xf2 se desvía primero el alfil de g1. Así la dama negra pue-

de ir a f1 con ganancia de tiempo: 2. ..., ♔f1+. Mediante este ataque directo al rey se *atrae* de nuevo el alfil a g1, 3. ♘g1, donde *bloquea* una casilla de fuga a su rey; eso pueden aprovecharlo las negras por medio de 3. ..., ♔f3#.

56. Ed. Lasker-Ayalla

Nueva York, 1947



Las blancas juegan y ganan

En esta posición se clava una pieza mediante una atracción y se le despoja así de su fuerza defensiva.

Después de 1. ♔a4+, las negras no pueden jugar 1. ..., ♔f8 2. ♘h6+, ♔g8 3. ♔e8# ni 1. ..., ♘c6 2. ♔xc6+, ♔xc6 3. ♔d8#. Luego de 1. ..., ♔c6 (atracción de la dama a una casilla en la que está amenazada, aunque la defiende el caballo) 2. ♔d8+!, ♔xd8 (atracción del rey a la zona de influencia del alfil, de modo que el caballo queda clavado), la dama negra ya no está defendida, y las blancas la ganan con 3. ♔xc6.

3.3.2. La eliminación de la pieza protectora

Escenario: Una pieza protege a otra o una casilla clave; está atada. El adversario se esforzará por eliminarla para que no pueda seguir desempeñando su función. Eso puede suceder por captura, expulsión o desviación de la pieza protectora.

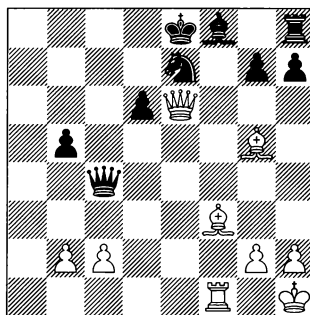
Aniquilación de la pieza protectora

Al capturar una pieza protectora se eliminan sus acciones dinámica y física. Un punto pier-

de su protección, y la pieza protectora se dirige, en cierto modo, hacia la nada. Con el método de ataque «captura» se pueden forzar una atracción, una desviación o, como aquí, una «dirección hacia la nada».

57. Christoph-Muth

Hamburgo, 1949

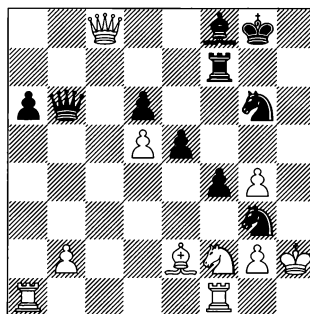


Las blancas juegan y ganan

1. ♘c6+ (el alfil, al sacrificarse, despeja la columna «f» con ganancia de tiempo) 1. ..., ♔xc6 (1. ..., ♔d8 2. ♔d7#) 2. ♔xf8+ (se aniquila el defensor del caballo), y ya no puede eludirse el mate (2. ..., ♔xf8 3. ♔e7# o 2. ..., ♔xf8 3. ♘e7+, ♔e8 4. ♘f6+, ♔f8 5. ♔e7+, ♔g8 6. ♔xg7#).

58. Ermenkov-Lanka

Yurmala, 1978



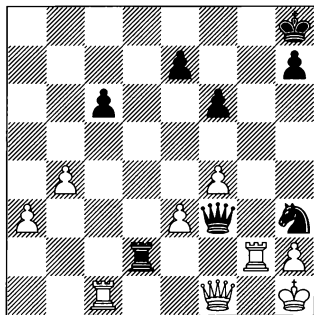
Las negras juegan y ganan

El caballo de f2 hace que el ataque 1. ..., ♔h7+ no sea eficaz porque puede interponerse en h3.

Con el sacrificio de dama 1. ..., ♖xf2 2. ♖xf2 se elimina el posible defensor y se abre paso a la amenaza de mate: 2. ..., ♜h7+ 3. ♔g1, ♜h1#.

Ahuyentar a la pieza defensora

59. Lundin-Smyslov Groninga, 1946



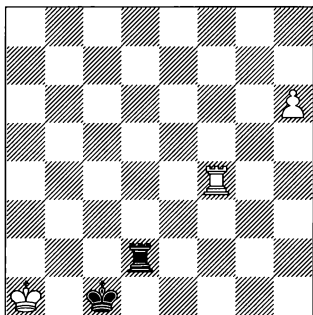
Las negras juegan y ganan

La dama blanca debe proteger la torre e impedir el mate en g2.

Las negras podían ganar la partida expulsando la dama con 1. ..., ♜f2!, pero la lucha acabó en tablas por repetición de jugadas después de 1. ..., ♘f2+ 2. ♔g1, ♘h3+.

Desviación de la pieza protectora

60. Troitski 500 Endspielstudien, 1924

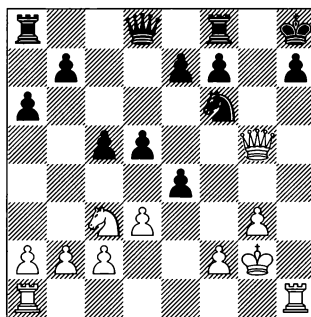


Las blancas juegan y ganan

Después de 1. h7, las negras, por lo pronto, pueden impedir de dos maneras que el peón siga avanzando:

- 1) Con 1. ..., ♜d8. Sigue 2. ♜c4+, que atrae al rey negro a la columna «d»: 2. ..., ♔d2. El rey y la torre negros están ahora en la misma columna. La torre negra se ve *distraída* de la casilla de coronación h8 por el ataque doble 3. ♜d4+!, y las blancas obtienen una dama.
- 2) Con 1. ..., ♜h2. Sigue 2. ♜f1+, que atrae al rey negro a la segunda fila, 2. ..., ♔d2. El rey y la torre negros están en la misma fila. La torre negra se ve *distraída* de la casilla de coronación h8 por el ataque doble 3. ♜f2+!, y las blancas obtienen una dama.

61. Capablanca-Rather Nueva York, 1936



Las blancas juegan y ganan

El rey negro está amenazado por las piezas mayores blancas, pero el sacrificio 1. ♜xh7+ no reporta nada a causa de 1. ..., ♘xh7 (1. ..., ♔xh7? 2. ♜h1+). Sin embargo, eso también significa que el caballo negro debe defender el peón de h7.

Después de 1. ♘xd5, las negras están obligadas a jugar 1. ..., ♖xd5 (1. ..., ♘xd5 2. ♜xh7+, ♔xh7 3. ♜h1#, o 1. ..., ♜g8 2. ♘xf6, ♜g7 3. ♜xh7+, ♜xh7 4. ♘xh7). Ahora el caballo, por si fuera poco, debe defender la dama. Así pues, se ve desbordado, y luego de 2. ♜xh7+, ♘xh7 (después de 2. ..., ♔xh7 3. ♜h1+ se da mate a las negras)

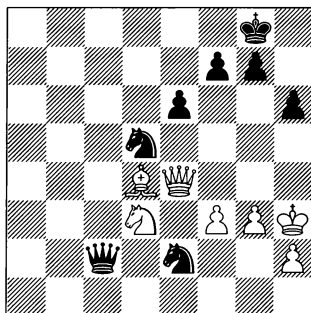
se ha desviado, y las negras pierden la dama.

Desviar y aniquilar: recargar

En los dos ejemplos que siguen se aplica una técnica especial para eliminar una pieza protectora y conquistar la casilla defendida.

62. Schneider-Igney

Bad Sooden-Allendorf, 1998



Las negras juegan y ganan

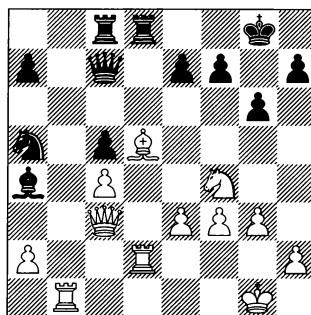
1. ..., ♖xd3 2. ♔xd3 (atracción de la dama) 2. ..., ♘ef4+ (horquilla) 3. gxf4 (desviación del peón protector) 3. ..., ♘xf4+ (aniquilación del antiguo peón protector y nueva horquilla) y 4. ..., ♘xd3.

La conquista de la casilla f4 se efectuó en dos fases. Con 2. ..., ♘ef4+ se sacrificó una pieza en ella. Tras desviarse el peón (3. gxf4), el segundo caballo pudo capturarlo y ocupar la casilla sin peligro. ¡Dos mejor que uno! El resultado de la operación fue la conquista de la casilla clave f4 para un caballo negro, que desde ella pudo atacar a la vez al rey y la dama enemigos. Este método se ha designado plásticamente como recarga.³

En este ejemplo, la casilla se «recargó» con una pieza de la misma clase; en el siguiente, de otra.

63. Kirillov-Suetin

URSS, 1961



Las blancas juegan y ganan

El peón de f7, en apariencia, defiende bien la casilla clave e6 e intercepta el ataque del alfil blanco al rey negro.

1. ♘e6! (sacrificio de caballo; se amenaza dar mate o ganar la dama) 1. ..., fxe6 (desviación) 2. ♗xe6+ (recarga del alfil) 2. ..., ♔f8 3. ♔h8#.

Mediante el sacrificio de caballo se desvió el peón y el alfil pudo ocupar la casilla e6 sin peligro y aniquilar el peón negro.

El desviar, el ahuyentar y el capturar una pieza atada tienen el mismo efecto: se elimina la defensa de un objeto protegido. La captura puede verse como una forma brutal de desviación: la desviación violenta a la nada.

Nota: Además de eliminando la pieza protectora, la defensa de un punto atacado puede suprimirse interceptando la línea, clavando o atando las piezas defensoras.

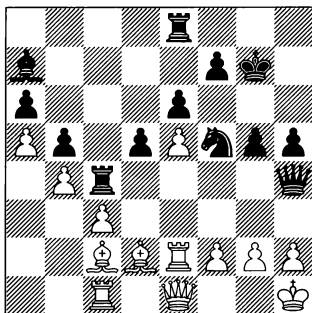
3.3.3. La apertura de líneas

El escenario de una apertura de líneas: Un punto importante, las más de las veces el rey, está atrincherado detrás de sus peones y piezas. El muro protector intercepta los ataques de numerosas piezas adversarias e impide que estas penetren en la posición. La posición se abre apartando las piezas que frenan el ataque —aniquilándolas, ahuyentándolas o desviándolas—, las más de las veces sacrifi-

3. Weteschnik: *Lehrbuch der Schachtaktik*.

cando material. A través del boquete que se ha originado en el muro defensivo, las piezas atacantes pueden dejarse sentir en la posición, «disparar» y penetrar.

64. Reshevsky-Jovanović
Skopie, 1976



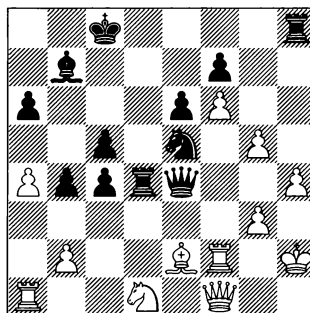
Las negras juegan y ganan

El rey blanco está bien atrincherado detrás de un muro de peones.

1. ..., ♖xh2+ (la apertura: se abre una brecha) 2. ♔xh2. A través del boquete, la torre negra ataca directamente al rey con 2. ..., ♖h4+, ganando así un tiempo para ocupar una posición favorable de ataque. Después de 3. ♔g1, ♘g3, ya no se puede impedir que la torre negra penetre por el boquete y dé mate con 4. ..., ♖h1#, pues el peón de f2 está clavado y todas las piezas blancas están al margen de los acontecimientos.

En el diagrama siguiente, todas las piezas negras atacan la posición del rey blanco. Las negras pueden sacrificar material para abrir líneas de ataque contra él y llevar a cabo una triunfante ofensiva con las piezas que les quedan.

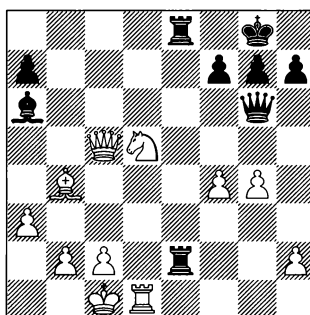
65. Nilsson-Chiacheli
Estocolmo, 1965



Las negras juegan y ganan

Sacrificando la calidad con 1. ..., ♖xd1 2. ♔xd1 se elimina primero el caballo blanco, que defiende la torre de f2. Luego se elimina el peón de h4 y se desvía el peón de g3 con 2. ..., ♖xh4+ 3. gxh4. A continuación, la dama negra «recarga» con 3. ..., ♕xh4+. Sigue 4. ♕h3, ♕xf2+, y las negras ganan.

66. Chigorin-Znosko-Borovski
Kiev, 1903



Las blancas juegan y ganan

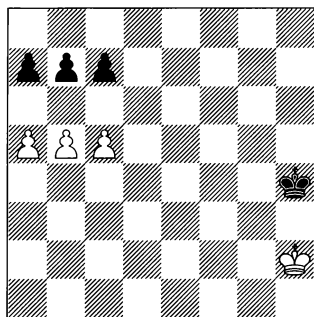
En esta posición, las negras deben capturar el caballo después de 1. ♘e7+ porque de lo contrario pierden la dama. A 1. ..., ♖2xe7 sigue 2. ♕xe7, ♕e6 (2. ..., ♖xe7 3. ♔d8+, con mate; 2. ..., ♕c6 3. ♔d8, ♕h1+ 4. ♔e1, ♕xe1+ 5. ♕xe1, ♖xd8 6. ♕a5, ♔d6 7. ♕c7, con una horquilla) 3. ♕xe6, fxe6 4. ♔d7, y las blancas ganan el final. Si 1.

..., ♖8xe7, sigue 2. ♖d8+, ♕e8. Ahora la casilla f8 está atacada dos veces y defendida dos veces. Además, la torre blanca sigue atacando desde d8 la casilla f8 a través de la torre negra (*ataque de rayos X*). Con 3. ♕f8+!, ♖xf8 (distracción de d8 y atracción a f8), las blancas abren el camino a la torre para que vaya a f8 y dan mate con 4. ♖xf8#.

3.3.4. La ruptura de peones

Para poder crear un peón pasado y coronarlo hay que desbrozar el camino que conduce a la casilla de coronación. Las fichas enemigas que bloquean y controlan el camino deben eliminarse. La tarea que hay que solucionar es parecida a las de eliminar una pieza protectora y abrir líneas: las piezas y los peones bloqueadores y controladores deben apartarse, es decir, aniquilarse, ahuyentarse o desviarse.

67. Posición didáctica



Las blancas juegan y ganan

Esta posición es un conocido prototipo de ruptura de peones. Después del avance 1. b6, que plantea la amenaza de «atravesar» a7 o c7, las negras solamente pueden optar por dos posibilidades de defensa que son insuficientes:

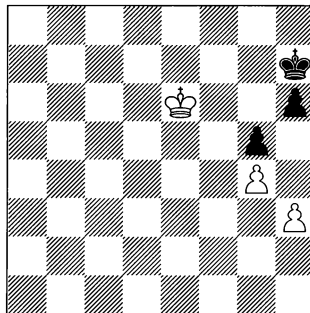
Luego de 1. ..., axb6 se ha desviado el peón que bloquea la columna «a». Sigue el segundo intento de ruptura, 2. c6, que amenaza 3. cxb7. Una vez que las negras se defienden con 2. ..., bxc6, el peón de b7, que

controlaba la casilla de avance a6, se desvía, y las blancas se abren paso con 3. a6.

La segunda defensa es 1. ..., cxb6, que da por resultado el transcurso, inverso, 2. a6, bxa6 3. c6, y las blancas obtienen una nueva dama.

68. Teed

International Chess Magazine, 1885

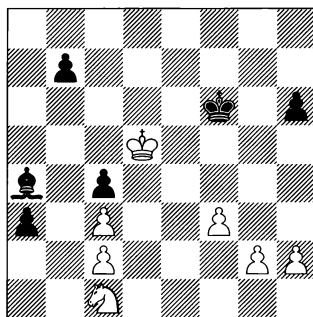


Las blancas juegan y ganan

1. ♖f6? no conduce más que a las tablas a causa de 1. ..., h5! 2. ♖xg5 (2. gxh5 también da tablas), hxg4 3. hxg4, ♖g7. Las negras tienen la oposición y, con ella, las tablas.

1. ♖f7 h5! (si 1. ..., ♖h8, las blancas ganan los dos peones negros sin contrapartidas con 2. ♖g6) 2. h4!! (así se inicia una ruptura de peones; 2. gxh5?, ♖h6, con tablas) 2. ..., ♖h6 (lo mejor; 2. ..., gxh4 3. g5 o bien 2. ..., hxg4 3. hxg5 permiten una ruptura que da la victoria a las blancas) 3. ♖f6, gxh4 (3. ..., hxg4 4. hxg5+, ♖h5 5. g6, g3 6. g7, g2 7. g8♖) 4. g5+ (ruptura), ♖h7 5. ♖f7!, h3 6. g6+, ♖h6 7. g7, h2 8. g8♖, h1♖ 9. ♖g6#.

69. Agapov-Kurmashov
Kaliningrado, 1970



Las negras juegan y ganan

1. ..., ♖b3 (defiende el peón de c4 y amenaza 2. ..., a2) 2. cxb3, a2! (¡primero esta jugada intermedia!) 3. ♘xa2, cxb3 4. ♘c1 (o 4. ♘b4), b2, y el caballo está inerte.

El esquema de la página 60 muestra un resumen de los diversos procedimientos de ataque y dirección. Con la ayuda de estos métodos es posible seguir debilitando la posición del adversario y reforzar la propia. El método de ataque concluyente decide la lucha.

3.4. El sacrificio

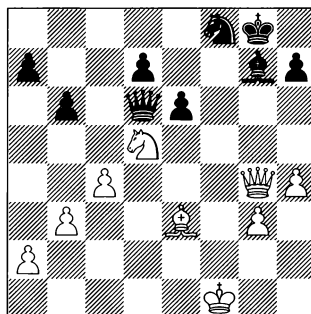
3.4.1. El sacrificio de material

Los métodos tácticos que se utilizan en una combinación son de lo más impresionantes si van unidos a sacrificios de material. El sacrificio se produce a menudo de manera inesperada porque solemos examinar nada más que las jugadas que no acarreen pérdidas de material. El sacrificio puede ofrecerse en todos los métodos de ataque. Es el rasgo que acompaña a un método táctico, pero no es un método táctico autónomo. En este epígrafe se mostrará de manera resumida qué clases especiales de sacrificio son posibles y para qué sirven.

Al combinar se ofrecen sacrificios para recuperar con intereses el material sacrificado o conseguir otra ventaja concreta posteriormente. Se puede ofrendar un sacrificio capturando con una pieza otra de menor valor que esté defendida, jugando un trebejo a una casilla amenazada o haciendo caso omiso de una amenaza que pese sobre él. Los sacrificios sirven para dirigir las fichas adversarias o eliminar las propias que son una molestia.

Sacrificio de atracción

70. Dückstein-Johannessen
Moscú, 1956



Las blancas juegan y ganan

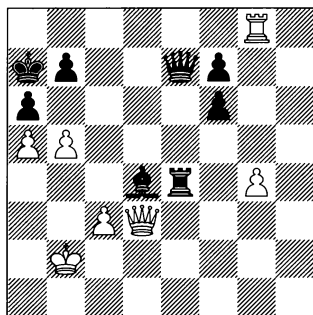
1. ♘f6+ (ganancia de tiempo para mover el caballo blanco) 1. ..., ♔f7 (o h8) 2. ♙xg7+, ♔xg7 (sacrificio de dama para dirigir el rey negro a la casilla g7) 3. ♘e8+ (la horquilla gana la dama, y en la cuenta final las blancas tienen una pieza más).

Movimiento de las piezas		Las acciones	
		Acción dinámica	Acción física
Métodos de ataque	Establecimiento	[1] Captura (sacrificio, cambio) Coronación (sacrificio) [2] Ataque directo - Ataque simple - Ataque simple + restricción - Ataque de clavada - Ataque de atadura - Ataque de constreñimiento - Ataque de sobrecarga - Ataques múltiples - Horquilla - Ataque en línea	[3] Ataque indirecto (interceptación u obstrucción de la pieza protectora) - Ataque indirecto simple - Interceptación de un punto de intersección - Ataque de obstrucción (ataque directo y ataque indirecto)
	Retirada Eliminación de la autorrepresión		[4] Ataque en descubierta¹ (fin de la interceptación) - Ataque en descubierta - Ataque en descubierta con jaque - Jaque en descubierta - Jaque doble [5] Ataque de desalojo¹ (desbloqueo) - Desalojo (despeje) de líneas - Desalojo de casillas - Desalojo de una casilla de fuga (defensa) 1 La pieza que realiza la descubierta o el desalojo conduce un ataque conforme a [1], [2], [3] o [6]
	Establecimiento o retirada (o ambos)	[6] Amenazar una combinación [7] Provocar el Zugzwang	
Métodos de dirección	Atraer Dar caza, imán	[8] Atracción - Debilitamiento de la pieza dirigida - Debilitamiento del entorno	
	Apartar Aniquilar, ahuyentar, desviar	[9] Eliminación de la pieza protectora	[10] Apertura de líneas (Eliminación de la represión ajena) [11] Ruptura de peones

Esquema 3.1 Visión de conjunto: Métodos de ataque y métodos de dirección

Sacrificio de aniquilación (o destrucción)**71. Spasski-Petrosián**

Moscú, 1967



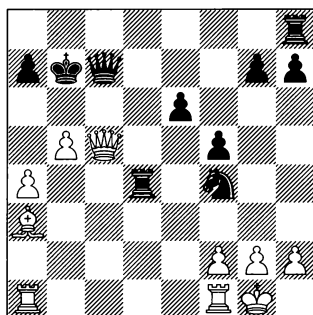
Las blancas juegan y ganan

En esta posición, las blancas sacrifican material para aniquilar una pieza que defiende una casilla importante.

Con 1. ♖xd4+ se aniquila el alfil, la pieza que protege la casilla b6, y las blancas ganan enseguida porque después de 1. ..., ♜xd4 dan mate a las negras con 2. b6#.

72. Meo-Giustolisi

Reggio Emilia, 1959



Las negras juegan y ganan

Mediante un sacrificio de aniquilación se abre una brecha en la pared de peones, y así la posición del rey blanco queda expuesta al ataque de las piezas negras.

Con 1. ..., ♞e2+, el caballo ataca al rey blanco y lo confina en la esquina: 2. ♖h1. Así se constriñe al rey, pues el caballo contro-

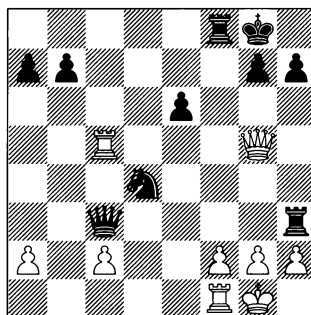
la ahora las casillas g1 y g3. Además, el caballo ha despejado la diagonal b8-h2 para la dama negra. Eso posibilita que se abra el muro protector mediante un *sacrificio de destrucción*: 2. ..., ♜xh2+! Las negras dan mate después de 3. ♔xh2 con 3. ..., ♜h4#.

Sacrificio de desviación

El sacrificio que se da en la posición que sigue es espectacularísimo, pues una pieza valiosa se juega a una casilla en la que pueden capturarla varias piezas.

73. Levitski-Marshall

Breslau, 1912



Las negras juegan y ganan

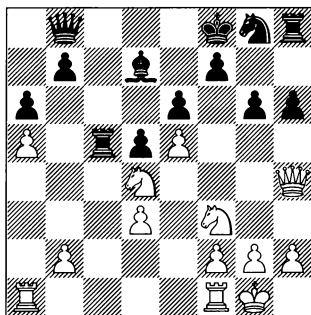
La jugada más fuerte en esta posición es el *sacrificio de desviación* 1. ..., ♜g3! Las blancas abandonaron, y con razón. *Rien ne va plus*, ya nada sirve.

- a) 2. hxg3 (apertura por desviación), ♞e2#.
- b) 2. fxg3 (apertura por desviación), ♞e2+ 3. ♔h1, ♜xf1#.
- c) 2. ♜e5, ♞f3+ 3. ♔h1, ♜xh2#.
- d) 2. ♜xg3, ♞e2+ 3. ♔h1, ♞xg3+ 4. ♔g1 (4. fxg3 –apertura por desviación–, ♜xf1#) 4. ..., ♞e2+ 5. ♔h1, ♜c3. Las negras tienen una pieza más y ganan.

Sacrificio de desalojo

En el sacrificio de desalojo, la ficha que se sacrifica deja libre una casilla o una línea para una pieza de su mismo bando.

74. Loboda-Pankevic URSS, 1972

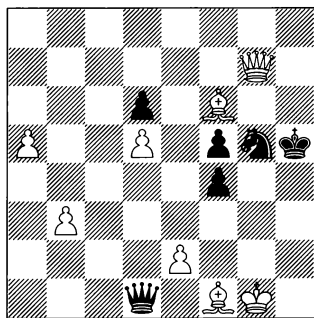


Las blancas juegan y ganan

El sacrificio 1. ♖xe6+ desaloja la casilla d4 para que la dama blanca pueda ir a b4 (despeje de línea) y el peón de d3, más tarde, a d4 (desalojo de casilla). 1. ..., ♙xe6 2. ♕b4 (un ataque de clavada a la torre de c5) 2. ..., ♗c7 3. d4 (o, todavía mejor, 3. ♖fc1 —ataque a la torre clavada, que ya no se puede defender—).

Autodestrucción

75. McNab-Grószpéter Ålborg, 1992



Las negras juegan y hacen tablas

Menos es más. Las negras sacrifican las piezas móviles que todavía les quedan y se ahogan.

1. ..., ♖f3+ 2. ♔g2 (2. exf3, ♕xf1+ 3. ♖h2, ♕h1+ 4. ♖xh1, ahogado; 2. ♔f2, ♕e1+ 3. ♔g2, ♕xe2+) 2. ..., ♕xe2+ 3. ♔xe2, ahogado.

Resumen

Se distinguen cinco tipos principales de sacrificios de pieza:⁴

- Sacrificio de atracción.
- Sacrificio de aniquilación o destrucción.
- Sacrificio de desviación.
- Sacrificio de desalojo de una casilla o una línea.
- Autodestrucción de una pieza para lograr una posición de ahogado.

3.4.2. La coronación menor

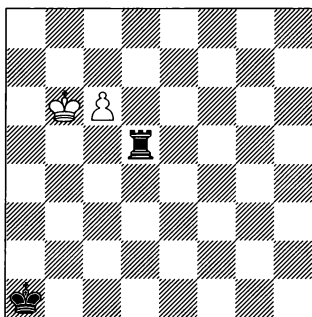
Otra clase de sacrificio es la coronación menor o subpromoción. El peón puede —y debe— transformarse en una pieza de su mismo color al pisar la última fila. Las más de las veces se convierte en dama, pues es la dama la que posee la mayor fuerza combativa. En circunstancias especiales, sin embargo, es más ventajoso renunciar a un gran aumento de la fuerza y transformarlo en otra pieza más débil. Esto viene a ser un sacrificio, pues es renunciar a ganar material. Hay dos razones principales para ello:

- 1) Evitar que se produzca un ahogado.
- 2) Ganar un tiempo dando jaque.

4. Awerbach: *Schachtaktik für Fortgeschrittene*.

76. Saavedra

Glasgow Weekly Citizen, 1895



Las blancas juegan y ganan

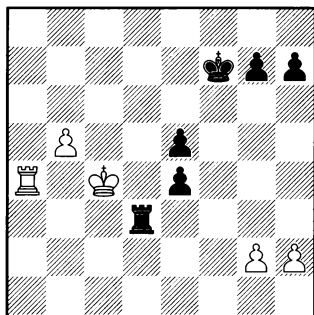
¡Este estudio hay que conocerlo! Las negras no pueden evitar que el peón blanco llegue a la casilla de coronación, sino solamente retrasar ese momento con jaques.

1. c7, ♖d6+ 2. ♘b5, ♜d5+ 3. ♘b4, ♜d4+ 4. ♘b3, ♜d3+ 5. ♘c2, ... ¿Y ahora? 5. ..., ♜d4! Si se juega 6. c8♞??, sigue 6. ..., ♜c4+ 7. ♞xc4, y hay ahogado. 6. c8♞!!, ... Evita el ahogado. 6. ..., ♜a4 Se defiende del mate. 7. ♘b3, ... Y las blancas ganan la torre o dan mate enseguida con 8. ♜c1#.

[Una posición que recuerda este estudio se dio en la partida

76a. Beliavski-Kotronias

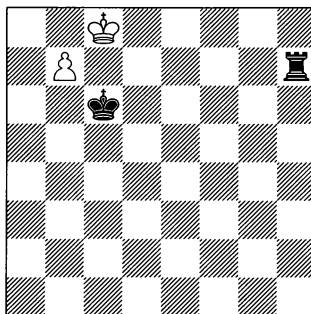
Gibraltar, 2009:



(Juegan las blancas)

Las blancas jugaron, en «espíritu saavedriano», 41. b6!! Las negras no acertaron con la mejor defensa y perdieron después de 41. ..., ♜d8 42. ♘c5, ♜c8+ 43. ♘d6, ♜d8+ 44. ♘c7, ♜d2 45. ♜xe4!, ♜xg2 46. ♜b4, ♜c2+ 47. ♘d6, ♜d2+ 48. ♘xe5, ♜e2+ 49. ♘d6, ♜d2+ 50. ♘c6, ♜c2+ 51. ♘b5, ♜c8 52. b7, ♜b8 53. ♘c6. Sin embargo, tenían tablas siguiendo también ellas en «espíritu saavedriano»: 41. ..., ♜d4+!! 42. ♘c5!! (no 42. ♘b5, ♜xa4 43. ♘xa4, e3 44. b7, e2 45. b8♞, e1♞) 42. ..., ♜xa4 43. b7, ♜a5+ 44. ♘c4!! (no 44. ♘b6, ♜a1, y ganan las negras) 44. ..., ♜a4+ 45. ♘c3, ♜a3+ 46. ♘b2, ♜d3!! 47. b8♞, ♜d2+ 48. ♘c3, ♜xg2 49. ♞xe5, ♜g6!! La torre se moverá entre f6 y h6, y el rey blanco no puede intervenir en el ataque. Variantes de Leontxo García y Roberto Álvarez, GM por correspondencia, en *El País* (7 y 14 de febrero de 2009). N. del t.]

77. Posición didáctica



Las blancas juegan y hacen tablas

Si las blancas coronasen el peón y lo transformasen en dama, tendrían ventaja de material, sí, pero se les daría mate con 1. ..., ♜h8#.

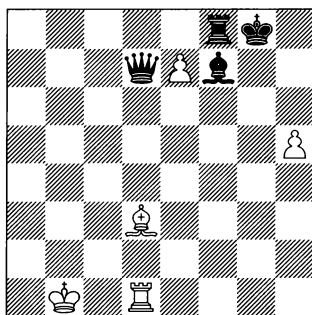
Solamente transformándolo en caballo, 1. b8♞+, pueden hacer tablas, porque al dar jaque el caballo salva a su rey del peligro de mate. El final de torre contra caballo que se origina es tablas en este caso.

Evitar el ahogado y ganar un tiempo mediante un jaque fueron las razones que movie-

ron a realizar la coronación menor en los dos ejemplos anteriores. En la posición que sigue se dan las dos juntas.

78. Herbstman

Tyovaen Shakki, 1934



Las blancas juegan y ganan

Después de 1. ♖h7+, las negras pueden escoger entre tres jugadas:

a) 1. ..., ♔xh7 2. exf8 ♘+ (se pide caballo para ganar un tiempo y la dama al dar jaque; 2. exf8 ♙?, ♙xd1+) y 3. ♘xd7.

b) 1. ..., ♖g7 2. exf8 ♙+!! (porque 2. exf8 ♙+, ♔xh7! 3. ♖xd7 conduce al ahogado) y 3. ♖xd7.

c) 1. ..., ♔h8 2. exf8 ♖+!! (a causa de 2. exf8 ♙+, ♔xh7 3. ♖xd7, con ahogado).

4. LOS OBJETIVOS

Con un método táctico se aumentan las ventajas tácticas o se alcanza un determinado objetivo. En una combinación se aprovechan las ventajas tácticas existentes en la posición inicial mediante métodos tácticos para provocar por fuerza una posición consecutiva que presente nuevas ventajas o aumente las que ya hay. Estas nuevas ventajas, a su vez, pueden aprovecharse de manera táctica. Las posiciones consecutivas son los *objetivos intermedios* de la combinación.

Este proceso continúa hasta que el bando atacante, ayudándose de un método táctico, plantea amenazas que ya no pueden rechazarse o provoca una posición de *Zugzwang*. Así se llega a la posición final, el punto álgido de la combinación. En esa posición se aclara qué propósito tenían las jugadas precedentes, a veces incomprensibles.

En la *posición final* no hay ninguna jugada del bando defensor que pueda impedir al atacante alcanzar el *objetivo final* deseado. A ese objetivo se llega de manera inevitable en la jugada siguiente, o ya se ha alcanzado si se trata de una posición de mate o tablas.

4.1. Los objetivos intermedios

Entre una posición consecutiva y una posición inicial no hay ninguna diferencia de principio. En las posiciones consecutivas de una combinación, así como en la posición inicial, existen debilidades tácticas en el bando que se defiende y virtudes en el bando que ataca. Sin conocer el transcurso de la partida no puede verse si una posición es inicial o consecutiva. Una posición consecutiva es, por decirlo así, la posición inicial de la fase conclusiva

de la combinación. La diferencia consiste únicamente en que la posición consecutiva se origina como resultado de un condicionamiento, mientras que la posición inicial también puede originarse de otra manera, bien por una maniobra posicional, bien por un error.

4.2. Las posiciones finales

En la posición final se aprovechan, mediante amenazas o *Zugzwang*, las debilidades tácticas de la posición del bando defensor para alcanzar el objetivo ambicionado. Las amenazas y las restricciones conducen directamente al objetivo, y no hay jugada del bando defensor que pueda impedirlo. En la posición final siempre actúa un condicionamiento combinado contra el que ya no hay defensa o, si la hay, no es suficiente. Para realizar los objetivos intermedios se puede aplicar un condicionamiento sencillo o uno combinado.

Las más de las veces, la posición final precede al objetivo final en una jugada. Si la posición final es de mate, el objetivo final ya se ha alcanzado en este punto. La posición final «mate» es, en el fondo, una posición final como cualquier otra, pues registra todos los rasgos de tal posición: toda jugada en una posición de mate conduce de modo ineluctable a la pérdida del rey, pero como el rey, según las reglas del ajedrez, no puede capturarse, la partida acaba ya en ese punto. En la posición final, las debilidades tácticas existentes se aprovechan con determinados métodos. Las posiciones finales se subdividen según las debilidades que pueden aprovecharse y el modo y manera como sucede esto. En las posiciones finales de combina-

ciones que dan la victoria se aprovechan o solamente puntos débiles o solamente restricciones en los dos casos extremos de «amenaza doble» y «*Zugzwang*». En medio se encuentran las posiciones finales en las que se aprovechan un punto débil y una restricción determinada.

• Amenazas dobles

Dos puntos inseguros se amenazan al mismo tiempo mediante:

- 1) *Horquilla*.
- 2) *Ataque en línea*.
- 3) *Ataque en descubierta*.
- 4) *Ataque de desalojo*.

• Redes

La situación insegura e inmóvil del rey o de una pieza se aprovecha constriñendo y amenazando más al objeto:

- 1) *Red de mate*.
- 2) *Red de piezas*.

• Clavadas

Una clavada y un punto inseguro se explotan bien eligiendo la pieza clavada como objetivo del ataque, bien atacando otro punto inseguro aprovechando que la pieza no puede moverse:

- 1) Amenaza y *ganancia* de la pieza clavada (clavada mortífera).
- 2) *Sobrecarga* de la pieza clavada.

• Ataduras

Una atadura y un punto inseguro se aprovechan:

- 1) *eliminando* la pieza protectora *aniquilándola* o *ahuyentándola*;
- 2) *sobrecargando* la pieza protectora; la consecuencia es una desviación o una situación de defensa aparente;
- 3) *reprimiendo* la pieza protectora.

• Zugzwang

Los constreñimientos y las obligaciones de las piezas adversarias se intensifican, de modo que toda posible jugada es perjudicial.

Posiciones de tablas

La posición final y también el objetivo final de una combinación de tablas son una posición de tablas. Las posiciones de tablas tienen un rasgo en común: el condicionamiento existente no es total y no puede llevarse a efecto del todo como en la posición final de una combinación que da la victoria. En la posición final decisiva de una combinación de tablas, el condicionamiento combinado es parcial. En estas posiciones hay amenazas sin restricciones o restricciones sin amenazas.

Las posiciones de tablas pueden clasificarse con toda lógica según los condicionamientos que hay y los que no hay.⁵

- 1) **Insuficiente ventaja de material:** No es posible dar mate.
- 2) **Ahogado:** Paralización absoluta sin jaque.
- 3) **Jaque perpetuo:** Jaque sin constreñimiento total.
- 4) **Persecución perpetua:** Ataque sin constreñimiento total.
- 5) **Carga perpetua:** Clavada o atadura sin ataque.
- 6) **Encarcelamiento** (también llamado bloqueo): Constreñimiento sin ataque.
- 7) **Fortaleza:** Posición inexpugnable; no existen puntos débiles.

Se encontrarán ejemplos y más aclaraciones sobre estas posiciones en el capítulo 11, «Combinaciones de tablas».

5. Esta clasificación se corresponde en gran parte con la que da Averbaj en *Chess Middlegames* (Cadogan, 1996).

4.3. Los objetivos finales

Los objetivos finales que se alcanzan con métodos tácticos en una combinación son:

- **Mate.**
- **Ganancia de material.**
- **Coronación de un peón.**
- **Ventaja posicional duradera.**
- **Nueva estructura de la posición.**
- **Posición de tablas.**

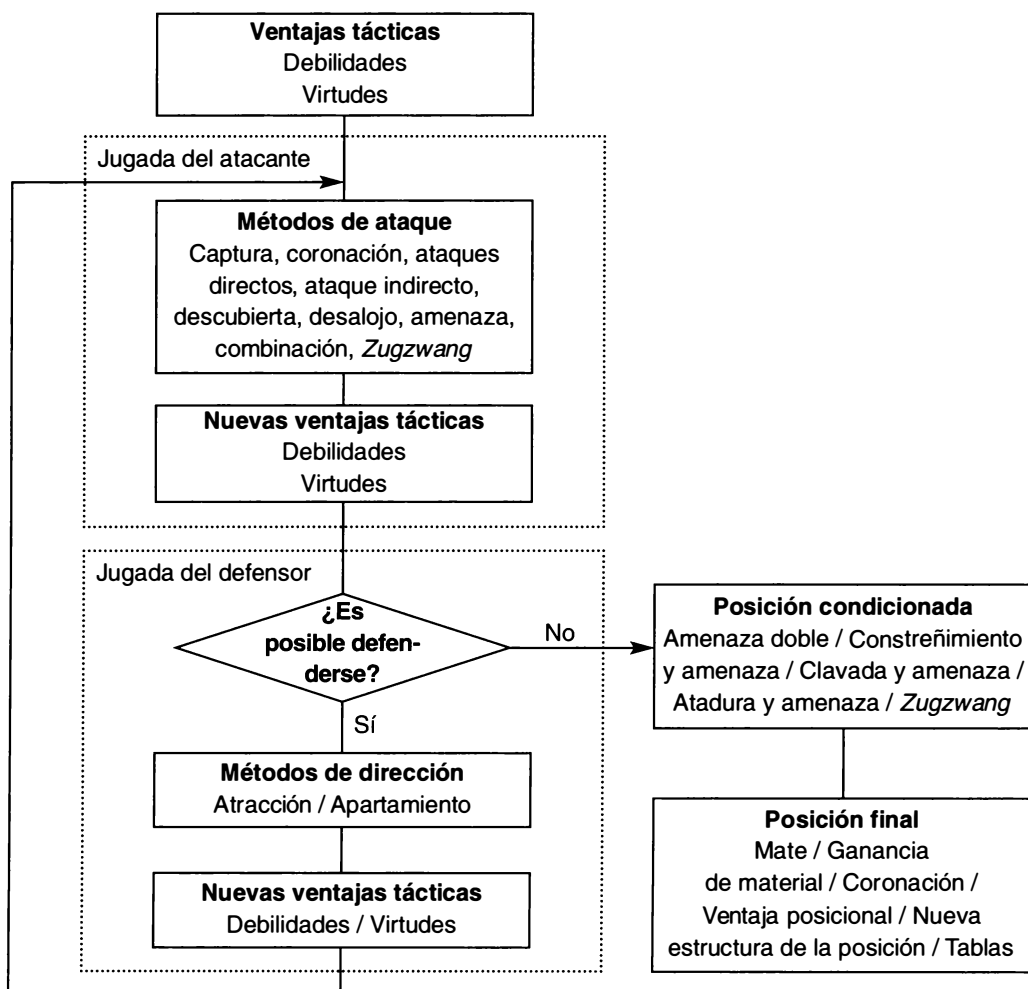
Nota: Por creación de una nueva estructura de la posición se entienden modificaciones como liquidar para llegar a un final o hacer la transición de una posición tranquila a una aguda o a la inversa.

5. ¿QUÉ ES UNA COMBINACIÓN?

5.1. Desarrollo

El esquema siguiente ilustra de manera resumida el desarrollo de una combinación. Las condiciones previas para poder aplicar

métodos tácticos y combinar son las ventajas tácticas que debe poseer el bando atacante: debilidades tácticas en la posición del bando defensor y virtudes tácticas en la del agresor.

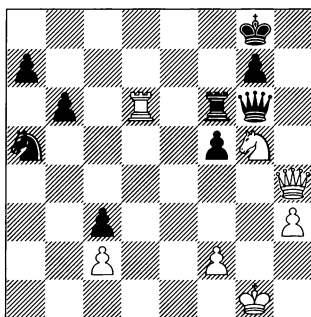


Esquema 5.1. Desarrollo de una combinación

Sobre la base de las condiciones existentes se generan una y otra vez nuevas ventajas tácticas, tanto por la jugada condicionante del atacante como por la jugada condicionada (forzada) del defensor. Si ya no es posible defenderse de manera suficiente contra la jugada del atacante, se ha originado una posición final, la combinación conduce inmediata e ineluctablemente al objetivo final.

Con el ejemplo siguiente se describen otra vez de modo resumido el desarrollo y los elementos individuales de una combinación.

79. Ivanov-Dimitrov Sofía, 1957



Las blancas juegan y ganan

Condiciones previas

Las tres piezas blancas atacan la posición del rey enemigo o están listas para atacar. El rey negro está constreñido —un peón negro bloquea la casilla g7, y las casillas f7 y h7 están controladas por el caballo blanco— y es vulnerable. Dos piezas negras, la torre y la dama, defienden la posición del rey; el caballo negro está al margen del juego.

Jugada 1 del atacante

Con el *ataque directo* 1. ♖d8+ se ataca al rey negro dándole jaque. Así, además, la torre blanca se sitúa en la última fila con *ganancia de tiempo*. Desde esta posición *fuerte* amenaza de modo eficaz al rey y las casillas de su entorno inmediato.

Jugada 1 del defensor

Es *posible defenderse* con 1. ..., ♜f8. Mediante esta jugada defensiva, se *dirige* la torre a f8. Así se originan nuevas *debilidades tácticas*: la torre blanca amenaza la torre negra, el rey negro debe defenderla y queda así atado. La torre de f8 es ahora un punto débil, puesto que está atacada una vez y solamente está defendida una vez.

Jugada 2 del atacante

Con el *ataque directo* (jaque) 2. ♔h8+ se ataca al rey, que ahora está constreñido y no tiene más que la casilla h8 para ir.

Jugada 2 del defensor

Es *posible defenderse* de la jugada 2 de las blancas. Con la jugada forzada 2. ..., ♔xh8, las negras han ganado la dama, y se ha *dirigido* el rey de g8 a h8. El rey se ha *desviado* de su obligación defensiva; se le ha *atraído* a una casilla en la que está constreñido casi por completo, pues no le queda más que la casilla g8. Así se han originado dos peligrosas debilidades en la posición negra: la torre está atacada y desprotegida; el rey está constreñido de manera considerable y se le puede atacar.

Jugada 3 del atacante

Con 3. ♜xf8#, las blancas capturan la torre enemiga y atacan con jaque al rey negro, que ya estaba muy constreñido. Al mismo tiempo, la torre blanca *controla* la última casilla de fuga que le quedaba al rey, la casilla g8.

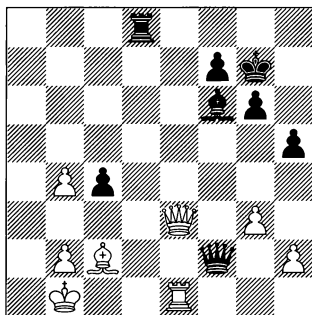
No es posible defenderse de esta jugada. Así se ha llegado a la posición final y, a la vez, se ha alcanzado el objetivo final de la combinación, el mate.

De paso señalo que esta partida terminó en tablas, ya que después de 1. ♖d8+, ♜f8 las blancas no vieron la continuación ganadora e intentaron desviar la dama negra del punto inseguro h7 con 2. ♜d6. Luego de 2. ..., ♜f6, etc., la partida acabó en tablas por repetición.

de jugadas. Por cierto, las blancas habrían ganado asimismo elegantemente si hubiesen desviado primero al rey negro y luego hubiesen dado jaque: 1. ♔h8+!, ♕xh8 2. ♖d8+, etc.

En general, una combinación consta de múltiples jugadas que, además, pueden ramificarse en muchas variantes. Las combinaciones extensas y complejas son muy difíciles de calcular en el tablero o no pueden calcularse con exactitud en absoluto. A veces se componen de una única jugada –que incluso jugadores de elite pasan por alto en ocasiones–.

80. Matulović-Botvinnik
Belgrado, 1970 (análisis)



Las negras juegan y ganan

En el análisis posterior a la partida, Botvinnik propuso 1. ..., ♔xh2, con final ganado, pero así había pasado por alto una manera más sencilla de ganar.

Condiciones previas: La torre blanca debe defender la dama, y el alfil blanco está clavado, pues debe interceptar el ataque que efectúa la dama negra a la casilla de mate b2. Por lo tanto, la casilla d1 está defendida en apariencia, nada más.

Método táctico: La jugada 1. ..., ♖d1+! es un *ataque doble* al rey y la torre. Como la torre (2. ♖xd1, ♔xe3) y el alfil blancos (2. ♗xd1, ♔xb2#) están sobrecargados, las negras ganan enseguida (2. ♕a2, ♔xe1).

5.2. Definiciones

Este apartado se titula «Definiciones», pues se han propuesto numerosas definiciones de la combinación. Aquí tenemos una pequeña selección:

Botvinnik: Una serie forzada de jugadas con sacrificio.

Colditz: Una combinación es una acción táctica calculada exactamente y de breve duración –es decir, está limitada a pocas jugadas– que persigue el objetivo de conseguir ventaja. Su contenido es siempre una amenaza o una serie de amenazas, de modo que las posibilidades de reaccionar que tiene el adversario son limitadas.

Euwe: Una corta parte de la partida en la que ciertas intenciones se logran con violencia.

Emanuel Lasker: Una variante o una red de variantes que conducen, imponiendo condicionamientos, a un resultado deseado.

Hans Müller: Una secuencia limitada que, aprovechando una ocasión con medios tácticos coactivos, persigue objetivos determinados.

Palatnik, Albur: Una variante condicionante, por lo común unida a un sacrificio, en la que se emplean procedimientos tácticos para alcanzar un fin concreto.

Purdy: Un golpe táctico repentino que da clara ventaja con independencia de cómo responda el adversario.

Purdy: Una combinación es un golpe táctico.

Romanovski: Una variante condicionante con la que el bando atacante alcanza un objetivo que se había propuesto.

Algunas de estas definiciones son restringidas; otras, amplias. Para Botvinnik, una combinación debe ir unida siempre a un sacrificio, mientras que para Lasker todas las redes de variantes en las que se aplican condicionamientos son combinaciones.

¿Hay que considerar combinaciones solamente las secuencias con sacrificio? Hay secuencias condicionantes sin sacrificio, en

especial también en el final, que son bellas, difíciles y sorprendentes. Las condiciones previas dadas, los métodos aplicados y los objetivos alcanzados son los mismos que en una combinación con sacrificios. ¿Por qué razón no debería designarse como combinación una secuencia así?

Por otra parte, también hay jugadas o secuencias de jugadas condicionantes muy sencillas. En realidad, tales jugadas o secuencias de jugadas, que son muy sencillas y no son ni bellas ni sorprendentes, no pueden designarse como combinación. Se encuadran más bien en el dominio de la técnica ajedrecística; sin embargo, también aquí deben existir precondiciones tácticas de la clase más sencilla y debe aplicarse un método condicionante para alcanzar el objetivo. Si se está de acuerdo con Lasker, aunque a regañadientes, hay que reconocer las jugadas o secuencias de jugadas sencillas como combinación, como combinación rudimentaria.

Puede evitarse una definición demasiado amplia o demasiado restringida si no se pone el rasgo «condicionamiento» o «sacrificio» en la base de la definición, sino el rasgo, muy típico de la combinación, «condicionamiento combinado»:

- Una **combinación** es una secuencia forzada de jugadas en la que se emplea un condicionamiento combinado para alcanzar un objetivo determinado.

Según esta definición, una combinación no tiene por qué contener un sacrificio, y las maniobras condicionantes sencillas, sin condicionamiento combinado, no son combinaciones. Las secuencias en las que los condicionamientos se utilizan combinados con respecto a un objetivo determinado son combinaciones. Así pues, una jugada como, por ejemplo, la horquilla o el jaque en descubierta puede considerarse la combinación más sencilla, de

una jugada. Es verdad que son combinaciones, pero de la clase más sencilla, más bien pura técnica ajedrecística.

En todas estas definiciones apenas se refleja la impresión estética que una combinación, sin duda, deja en el contemplador. Znosko-Borovski describe así, extendiéndose algo más, las peculiaridades de una combinación:

- Un momento sorprendente, por regla general desencadenado por un sacrificio;
- provoca un cambio repentino de la posición;
- da ventaja;
- consiste en una serie de jugadas más o menos condicionantes;
- satisface una exigencia estética;
- *así como todo eso y algo más.*

Una definición con la que, a buen seguro, muchos estarían de acuerdo, podría ser: «Una secuencia condicionante de jugadas que es bella». Ahora bien, ¿qué significa «bello» en ajedrez? Una impresión estética la deja el juego coordinado, armónico, de las piezas atacantes que actúan combinadas para alcanzar un objetivo. El sacrificio es bello, pues una jugada que implica un sacrificio se aparta de lo normal y causa sorpresa. Quizá en la definición de Botvinnik se esconde de manera subliminal la intención de reconocer como combinación solamente las secuencias bellas, inusitadas. ¿Hay otras jugadas bellas aparte de los sacrificios? Si es así, ¿qué las caracteriza?

Esta pregunta se examinó con detalle en un libro.⁶ Los autores juzgan la belleza de una combinación según cuatro rasgos estéticos.

- 1) Jugadas paradójicas que se apartan del transcurso normal de los acontecimientos; entre ellas se cuentan, por ejemplo, el sacrificio, la transformación de un peón al coronar en una pieza que no sea la dama o una retirada en vez de un ataque.

6. Friedgood y Levitt, *Secrets of Spectacular Chess* (Batsford, 1995).

- 2) Jugadas profundas cuyo significado no queda patente hasta después de una serie de jugadas.
- 3) Modelos posicionales geométricos que no son habituales.
- 4) Secuencias largas y emocionantes.

5.3. Clasificación

El número de combinaciones es inmenso, casi infinito. Una clasificación aporta orden en la gran cantidad de combinaciones, las clarifica, distingue con claridad entre lo que las une y lo que las separa. Una clasificación según sus rasgos característicos es útil para enseñar, comprender, buscar y encontrar una combinación. ¿Cuál debería ser el criterio clasificador?

Una clasificación hecha según los objetivos finales, a saber, por ejemplo, el mate, la ganancia de una pieza o la coronación, es demasiado tosca y no da indicación alguna sobre lo que sucede dentro de la combinación.

A menudo, las combinaciones se clasifican según los métodos tácticos aplicados. Eso es ventajoso si se quiere estudiar un método especial en concreto, pero así tampoco se consigue realizar una clasificación clara, pues en el transcurso de la combinación intervienen muchos métodos tácticos, y en una de gran calado, muchísimos. Si se toma como base de la clasificación el método más significativo, las más de las veces es difícil determinarlo, y esta decisión, además, es subjetiva.

Se obtiene una clasificación que tenga pleno sentido y sea relativamente clara si se ordenan las combinaciones según las debilidades tácticas y los métodos de ataque que conducen a la posición final y, así, en definitiva, a la victoria o al objetivo. La posición final es una posición importante de la combinación. Como muy tarde es aquí cuando se aclara el sentido —o el sinsentido si la combinación es errónea— de

las jugadas precedentes, y es aquí donde se decide si la combinación es correcta o errónea.

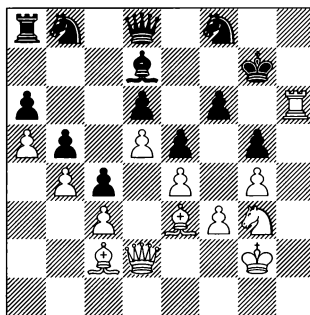
- Las combinaciones se clasifican según las debilidades tácticas existentes en la posición final y los métodos tácticos con los que se aprovechan esas debilidades.

El desglose de las posiciones finales que se ha hecho en el apartado 4.2. «Las posiciones finales», se utilizará, pues, como esquema clasificatorio de las combinaciones.

Una excepción: Si el método concluyente con el que se genera la posición final es muy sencillo o evidente, se toma el método precedente para realizar la clasificación. Hay que reconocer que así la clasificación es algo subjetiva.

Ocurre que una combinación se ramifica y conduce a distintas posiciones finales. En este caso, la clasificación no es unívoca, y la combinación puede encuadrarse en varios grupos. En la combinación siguiente pueden originarse dos posiciones finales.

81. Fischer-Gligorić
Zagreb, 1970



Las blancas juegan y ganan

Después de 1. ♖xf6, las negras pueden elegir entre capturar la torre con la dama o el rey (atracción). Luego de 1. ..., ♔xf6 2. ♙xg5+ pierden por un ataque en línea, y tras

1. ..., ♖xf6 2. ♘h5+, por una horquilla.

5.4. ¿Cómo se origina una combinación?

Solamente es posible combinar si el bando atacante posee ventajas tácticas que pueden convertirse en una ventaja concreta. La posibilidad de combinar puede surgir de repente, más o menos por casualidad de la nada o por una celada o una jugada errónea que tiene graves consecuencias. La probabilidad de que se cometan errores aumenta si la posición es complicada o la capacidad de obrar ya es muy limitada. Problemas difíciles de solucionar y la presión posicional son causa frecuente de errores, que pueden aprovecharse tácticamente. Lo ideal es que una posición combinativa se origine mediante un *juego de posición*, con el que se acumulan y refuerzan pequeñas ventajas de manera sistemática por medio de largas maniobras. Si las ventajas obtenidas son de bastante entidad, el resultado puede ser una combinación. En este caso puede decirse: *la combinación es la continuación del juego de posición por otros medios*.

Estrategia ajedrecística

El juego posicional es una parte de la estrategia ajedrecística. La estrategia tiene la tarea de fijar para una posición los objetivos de la partida a más largo plazo y formular un plan general para realizarlos. Toda reflexión sobre ello debe partir necesariamente de la posición que existe en el tablero. Al principio, pues, hay que hacer un juicio según las virtudes y las debilidades que presentan la posición propia y la del adversario. Por eso, *Dictamen y plan en ajedrez* es el título de un conocido libro sobre la estrategia ajedrecística.⁷

Juicio de la posición

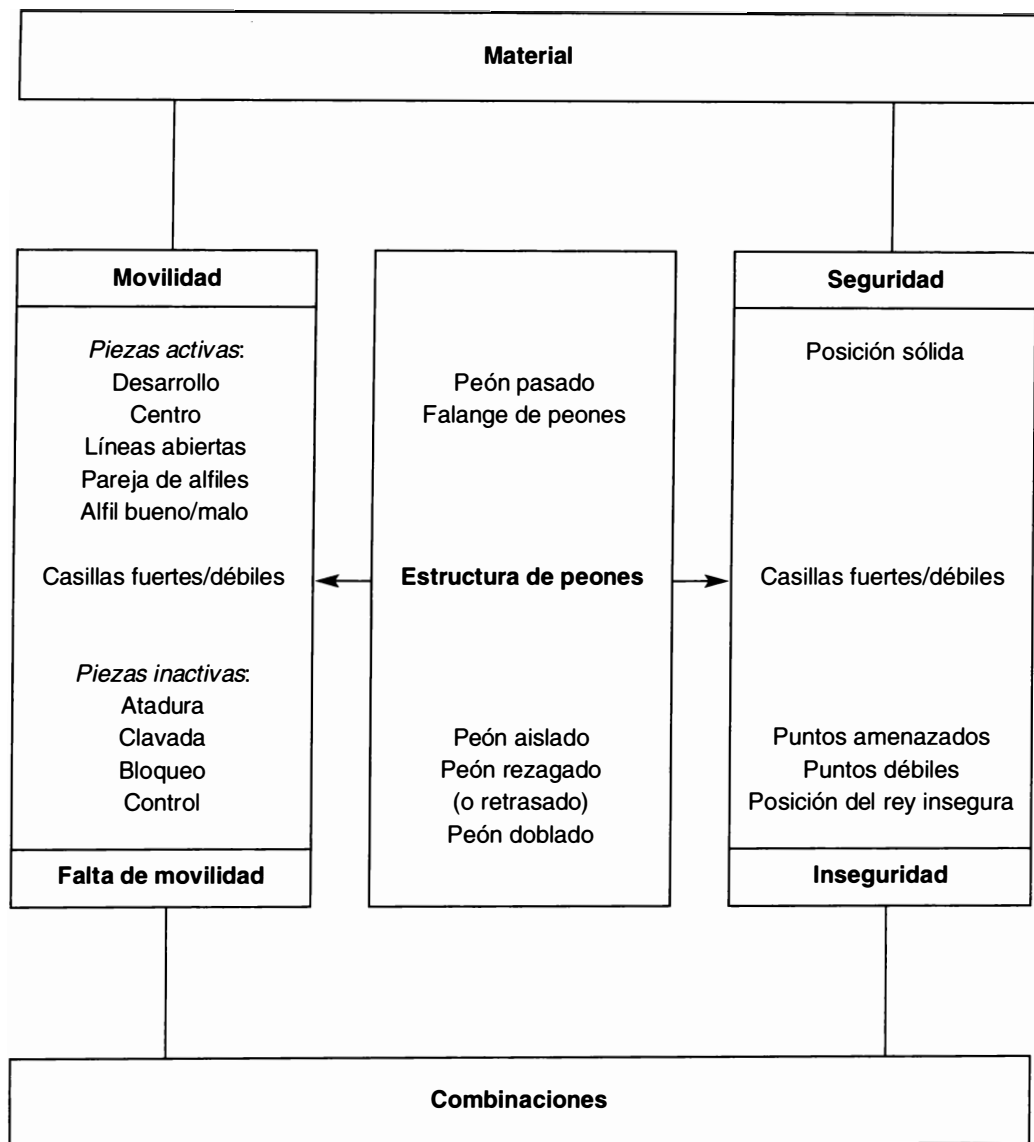
Las normas para juzgar una posición las estableció primero Steinitz, y más tarde las desarrollaron muchos otros. Reuben Fine da cinco criterios principales de valoración: material, estructura de peones, movilidad, seguridad del rey y la posibilidad de combinar. En el esquema 5.2. se representan estos criterios de manera gráfica en forma un poco más ampliada.

La pregunta del **material** es la más sencilla de contestar. Es: «¿Hay igualdad de material o un bando es superior en material?».

La **estructura de peones** es clave porque, en primer lugar, ejerce una influencia inmensa en la movilidad y la seguridad y porque las más de las veces modificarla es una tarea lenta, con lo que determina el acontecer del juego a largo plazo. Un *peón pasado* amenaza de continuo con avanzar y reduce así la movilidad de las piezas defensoras adversarias. Una *falange de peones* —dos peones juntos en la misma fila— es una formación muy móvil y segura. En cambio, los peones *aislados*, *rezagados* y *doblados*, en general, son inmóviles e inseguros porque no pueden defenderse con otros peones. Una *casilla fuerte* —o *débil* desde el punto de vista contrario— en una estructura de peones es una casilla de bloqueo segura delante de un peón y significa mucha movilidad y seguridad para un bando y poca para el otro.

Un ejército posee mayor **movilidad** que el del adversario si sus piezas están más activas. Las *piezas activas* son trebejos que son móviles y restringen las piezas del adversario. Las piezas son activas si están *desarrolladas*, controlan u ocupan el *centro* o disponen de *líneas abiertas*. En la mayoría de las posiciones, la *pareja de alfiles* o un *alfil bueno* (el alfil y los peones se encuentran en casillas de distinto color, es decir, no se estorban entre sí) dan ventaja. Las *piezas* son *inactivas* si están restringidas por *clavadas*, *ataduras*, *bloqueos* y *controles*.

7. De Euwe.



Esquema 5.2. Criterios para juzgar una posición

Una *posición sólida*, en la que las piezas se protegen mutuamente, ofrece gran **seguridad**. Los puntos inseguros y, en especial, el rey vulnerable representan, por el contrario, un gran riesgo (inseguridad).

El juicio de los rasgos posicionales debe realizarse siempre teniendo como telón de fondo una posible **combinación**, pues si en una posición la movilidad y la seguridad se han deteriorado de manera considerable en determinados puntos, puede que sea posible combinar, y los demás criterios pierden importancia.

Planificación

La primera tarea de la estrategia es juzgar una posición dada. La segunda consiste en desarrollar, sobre la base de las virtudes y las debilidades realmente existentes de ambos bandos, un plan acorde con la posición y ejecutable. Según Steinitz, el plan debe orientarse hacia las virtudes y debilidades existentes en la posición. De manera muy general, en el marco de la situación dada, aspira a debilitar la posición del adversario y a aumentar las virtudes de la propia y eliminar sus debilidades. Dependiendo del carácter de la posición, el plan puede realizarse por medios combinativos o posicionales.

Combinaciones

Si la movilidad o la seguridad de las piezas adversarias se ha deteriorado de manera considerable en sitios decisivos, pueden aprovecharse tácticamente las debilidades mediante un *juego combinativo*. Con una combinación es con lo que se aprovechan las debilidades existentes de modo *temporal* en la posición. Todo depende de manera decisiva de saber aprovechar con agudeza la situación favorable, porque las debilidades podrían eliminarse en la jugada siguiente.

Juego de posición

Si en una posición, sin embargo, no existen virtudes y debilidades tácticas palmarias, los métodos tácticos no conducen al éxito. En una posición así, los objetivos no pueden perseguirse más que con un voltejo relativamente prolongado de los ejércitos, es decir mediante el *juego posicional*. Siguiendo a Tartakower puede decirse: «En el juego combinativo hay que saber lo que se tiene que hacer cuando hay algo que hacer; en el juego posicional hay que saber lo que se tiene que hacer cuando no hay nada que hacer». En el juego posicional nos las vemos con la creación y el aprovechamiento de debilidades duraderas. Las debilidades duraderas son exclusivamente una cuestión de la posición de los peones. Mientras que el juego posicional se dirige a la consecución de pequeñas ventajas que son duraderas, el juego combinativo aprovecha grandes ventajas que, las más de las veces, no son sino temporales.

Resumen

Una posición combinativa puede originarse por un error que, la mayoría de las veces, se comete en una posición difícil, pero también sin motivo evidente, o que puede provocarse de manera sistemática mediante el juego posicional.

El juego posicional es una parte de la estrategia ajedrecística que, partiendo de un juicio de la posición, desarrolla un plan general. Dependiendo de la clase de posición, el plan se lleva a cabo por medios posicionales, con lo que puede originarse una posición combinativa, o por medios combinativos si las ventajas tácticas ya son suficientes.

6. COMBINACIONES CON AMENAZAS DOBLES

Este capítulo comprende las combinaciones en las que lo decisivo es una amenaza doble. La condición previa para plantear amenazas es que existan puntos inseguros en la posición del bando defensor. Las amenazas pueden ser de diversa naturaleza: un ataque directo o indirecto a una pieza, la amenaza de coronar un peón, un jaque, la amenaza de iniciar una combinación, la captura de una pieza o la coronación de un peón.

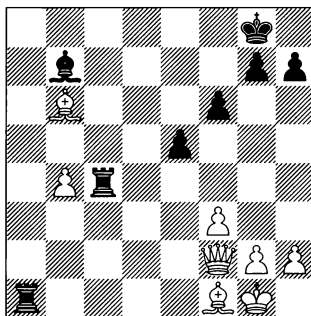
Al plantear una amenaza doble se aumenta de golpe el rendimiento de la pieza o las piezas atacantes. Como en el ajedrez los bandos deben turnarse para ejecutar nada más que una jugada cada vez, en muchos casos el bando defensor ya no está en condiciones de defenderse de ambas amenazas con una jugada. Precisamente son estos casos los que se examinan y describen en el presente capítulo. Las posiciones finales de esta clase pueden generarse en una partida mediante una horquilla, un ataque en línea, un ataque en descubierta o un ataque de desalojo.

6.1. La horquilla

Una horquilla es el ataque que realiza un trebejo a dos piezas adversarias o a dos casillas claves. La condición previa para que sea posible es que haya dos puntos débiles en la posición del bando que se defiende; tienen que estar situados de tal modo que una ficha pueda atacar los dos a la vez (condición previa geométrica). Las horquillas son un peligroso medio de ataque. No es infrecuente que aparezcan incluso varias veces en una combinación.

En la posición siguiente, las blancas pueden aplicar dos horquillas una tras otra. Con la primera se debilita la posición enemiga; con la segunda se gana material.

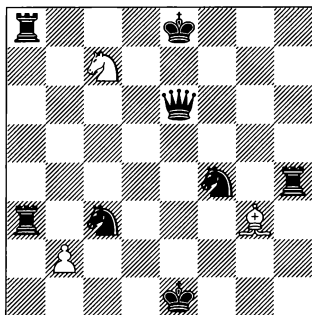
82. Páhtz-Fernandes
Albena, 1989



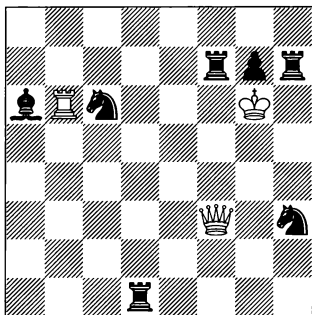
Las blancas juegan y ganan

Con 1. ♔a2!, las blancas atacan a la vez las dos torres negras y, además, clavan la torre de c4. Sin embargo, el ataque puede rechazarse, pues se puede capturar la dama con 2. ..., ♖xa2. Así la torre se ha dirigido de a1 a a2. El alfil de f1 ya no está clavado, y la torre de a2 y el rey negro están en la misma diagonal. Por lo tanto, la torre de a1 se ha distraído y atraído. Con 2. ♗xc4+, el alfil blanco captura la torre de c4 y da una horquilla al rey y a la torre de a2.

Una horquilla puede ejecutarse con cualquier pieza, incluso con el rey. En los dos diagramas que siguen se representan de manera esquemática distintas clases de horquilla.



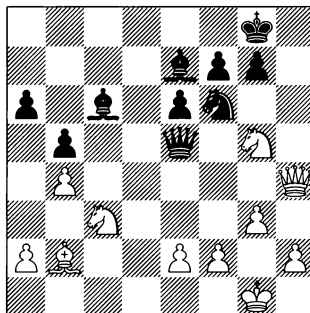
Esquema: Horquillas de peón, caballo y alfil



Esquema: Horquillas de torre, rey y dama

83. Alekhine-Euwe

Holanda, 1937



Las blancas juegan y ganan

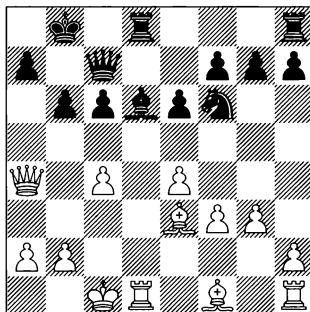
En esta posición, Alekhine podría haber dirigido el rey negro a la zona de ataque del caballo de g5 con **1. ♖h8+** y, después de **1. ... , ♔xh8**, haber ganado otro peón y la partida con la horquilla **2. ♘xf7+**, seguida de **3. ♘xe5**.

La horquilla de peón

Cuanto menos vale la ficha que amenaza, más peligroso es el ataque. Una horquilla de peón es por eso muy eficaz.

84. Ahues-Kurpun

Alemania, 1935



Las blancas juegan y ganan

El peón de e4 podría amenazar a la vez dos piezas enemigas si avanzara a e5, pero las negras tienen la casilla e5 bien protegida. Después de **1. ♖xd6, ♗xd6** (1. ... , ♖xd6 2.

6.1.1. Clases de horquilla**La horquilla de caballo**

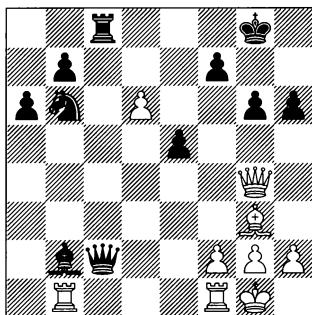
Las horquillas de caballo se dan con frecuencia en la práctica: como amenaza o desagradable sorpresa. El radio de acción que tiene el caballo es limitado, pero esta pieza puede saltar por encima de piezas amigas y enemigas. Como es de menor valor que la dama o la torre, puede amenazar a estas piezas de manera satisfactoria aunque estén defendidas. El caballo puede atacar a la vez solamente piezas que se encuentren en casillas del mismo color. Por eso se debe estar alerta cuando hay un caballo cerca si las piezas están en casillas del mismo color.

e5, y ya se ha efectuado la horquilla) sirve la jugada **2. e5**, que gana el caballo, pues **2. ... ♖xe5** fracasa por **3. ♙f4**, que clava la dama negra y la gana. Las blancas, por lo tanto, ganan dos piezas por torre y peón.

¡La posición siguiente muestra una horquilla de peón alternativa! Un peón no solamente amenaza en diagonal las dos casillas que están delante de él, sino también, cuando ha llegado a la penúltima fila, la casilla de la última fila que tiene delante.

85. Engels-Maróczy

Dresde, 1936



Las blancas juegan y ganan

1. ♖xb2, ♜xb2 (se desvía la dama negra de c8) **2. ♙xc8+, ♞xc8** (se elimina la torre y se pone el caballo en la zona de ataque del peón de d6). La horquilla **3. d7** ataca tanto el caballo como la casilla d8. No puede impedirse que el peón corone.

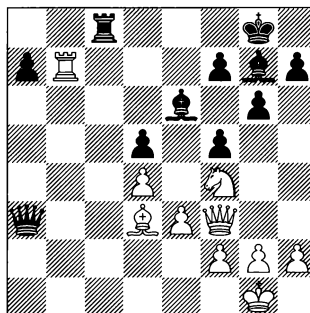
La horquilla de dama

La dama puede utilizarse de muy diversas maneras para realizar ataques dobles porque tiene un gran radio de acción y puede atacar tanto en línea recta como en diagonal; así está en condiciones de atacar muchas casillas a la vez.

En la posición siguiente, la primera fila es débil, pero no se puede llevar a cabo un ataque de mate con la dama y la torre negras. La torre de b7 no está protegida.

86. Leuba-Rozentalis

Suiza, 1991



Las negras juegan y ganan

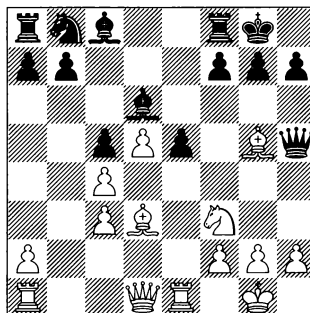
Después de **1. ... ♖c1+**, las blancas se defienden con **2. ♙f1**. Con el sacrificio de calidad **2. ... ♜xf1+ 3. ♙xf1**, las negras ponen al rey blanco al alcance de la dama. Los dos puntos débiles, el rey de f1 y la torre de b7, los aprovechan las negras para ganar con un ataque por dos diagonales, **3. ... ♜a6+**.

La horquilla de torre

Las horquillas de torre se dan relativamente poco en el medio juego; son más frecuentes en el final porque en él la torre posee más libertad de movimiento. Veamos una posición de medio juego en la que se efectúa una horquilla de torre.

87. Krogius-Gauffin

Helsinki, 1937



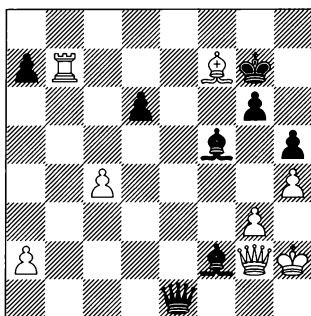
Las blancas juegan y ganan

Con la horquilla de alfil 1. ♖e7 (ataque doble al alfil de d6 y la torre de f8), el alfil negro se desvía de la defensa del peón de e5 y es atraído a e7 luego de 1. ..., ♗xe7. Con la horquilla de torre 2. ♖xe5, las blancas ganan un importante peón central y recuperan el alfil que han sacrificado.

La horquilla de alfil

88. Lilienthal-Tólush

Pärnu, 1947



Las negras juegan y hacen tablas

Las negras tienen una calidad menos y deben luchar por las tablas.

Con 1. ..., ♗g1+ 2. ♖xg1 (2. ♔h1, ♗f2+, y se repiten jugadas), las negras desvían la dama blanca de g2 y desalojan la segunda fila para poder dar jaque con la dama. La secuencia 2. ..., ♖e2+ 3. ♖g2 (3. ♔h1??, ♗e4+), ♖xg2+ 4. ♔xg2 dirige primero la dama y luego el rey a g2. Mediante 4. ..., ♗e4+ (horquilla que gana la torre) 5. ♔f2, ♗xb7, las negras obtienen una posición de tablas.

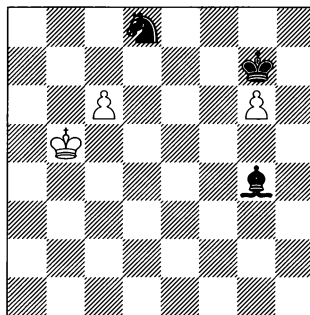
La horquilla de rey

El ataque del rey a dos piezas adversarias se da las más de las veces en el final. En el medio juego, el monarca se mantiene convenientemente alejado de las tropas enemigas.

89. Troitski

Conclusión de un estudio,

Novoe Vremia, 1896



Las blancas juegan y hacen tablas

Las negras tienen dos piezas más.

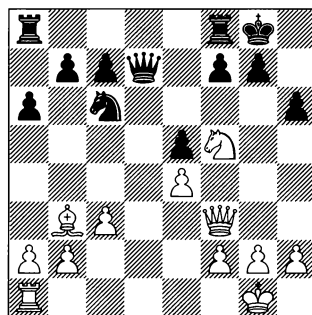
1. c7, ♗b7 2. c8♗! (2. c8♖?, ♗d6+; horquilla de caballo), 2. ..., ♗xc8 3. ♔b6 (se amenaza la horquilla ♗c7), ♗d6 4. ♔c7, y la horquilla de rey gana una pieza.

Horquillas con amenazas

Normalmente, una pieza ataca a la vez dos piezas adversarias con una horquilla. En vez de un ataque directo, la pieza atacante puede plantear también una o dos amenazas.

90. Balashov-Biyasas

Manila, 1976



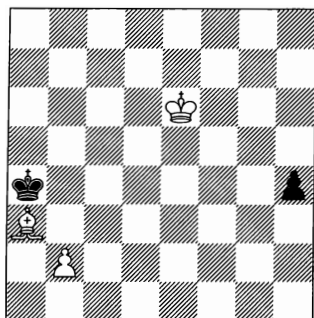
Las blancas juegan y ganan

La casilla de invasión g7, delante del rey negro, no es segura, y la dama negra está desprotegida.

Con 1. ♔g4, las blancas atacan directamente el peón de g7; amenazan 2. ♔xg7# y la dama de d7 por la descubierta 2. ♖xh6+. Las negras ya no pueden defenderse de ambas amenazas.

En el final, el rey, pese a lo lento que es, a veces está en condiciones de amenazar en dos direcciones al apuntar a la derecha y disparar a la izquierda, por decirlo así, como en el ejemplo que sigue.

91. Zajodiakin
1934



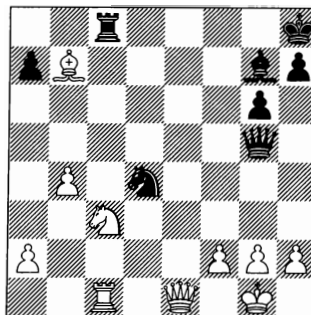
Las blancas juegan y ganan

Las blancas poseen un alfil de ventaja, pero las negras amenazan adelantar su peón. El rey blanco no puede pararlo porque está demasiado alejado, y el alfil no puede detenerlo porque entonces se perdería el peón de b2.

Luego de 1. ♔d5 (amenaza ganar el peón), h3, 2. ♔c4 amenaza 3. ♖b4, seguida de 4. b3#. Si el rey negro huye, 2. ..., ♔a5, se detiene el peón en el último momento con 3. ♖d6.

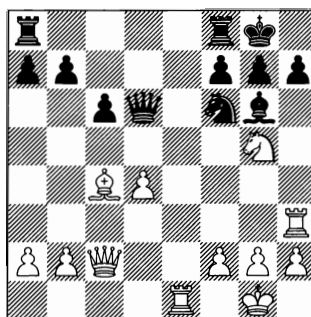
6.1.2. La horquilla. Ejercicios

92. Ozsváth-Honfi
Budapest, 1953



Las negras juegan y ganan

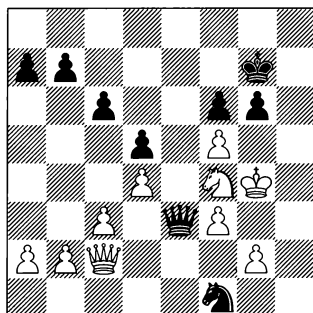
93. Levenfish-Riumin
Moscú, 1935



Las blancas juegan y ganan

94. Wittek-Meitner

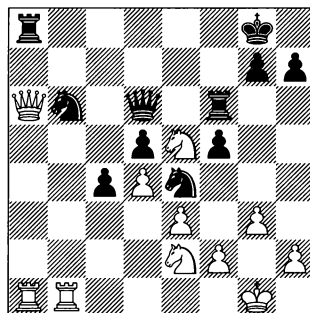
Viena, 1882



Las negras juegan y ganan

97. Szöllösi-Boguszlawski

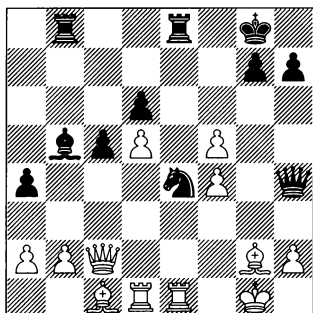
Budapest, 1981



Las blancas juegan y ganan

95. Furman-Batigin

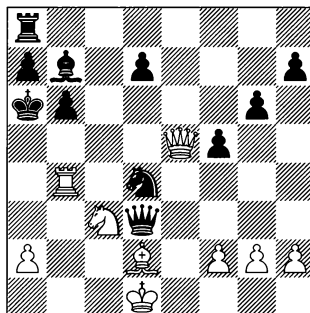
Kalinin, 1950



Las negras juegan y ganan

98. Lyubensky-Szepanek

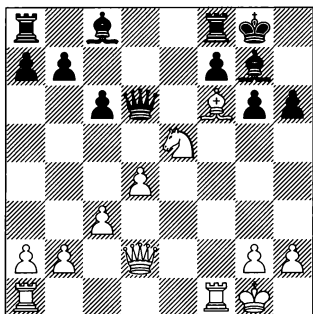
Polonia, 1955



Las negras juegan y ganan

96. Popov-Lipnizki

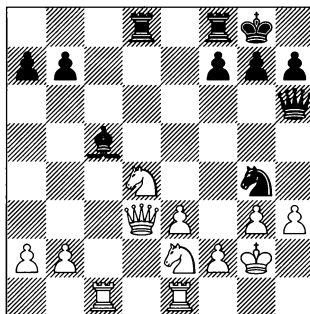
Moscú, 1978



Las blancas juegan y ganan

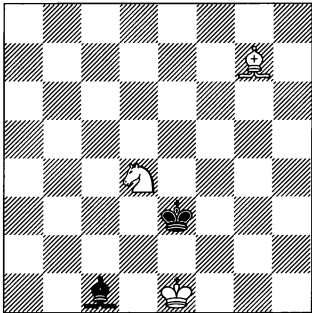
99. Larsen-Hernández

Palma de Mallorca, 1989



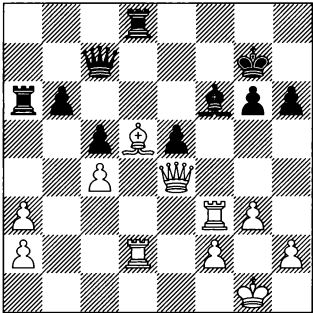
Las negras juegan y ganan

100. Neishtadt
64, 1929



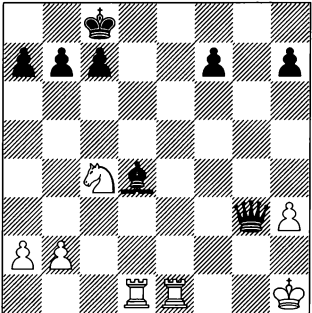
Las blancas juegan y ganan

103. Ståhlberg-Najdorf
Buenos Aires, 1947



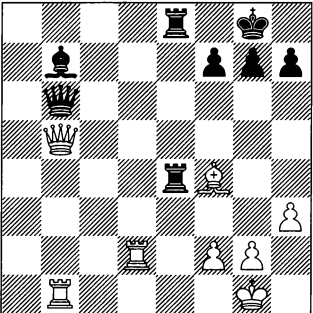
Las blancas juegan y ganan

101. Kofman-Sacchetti
Bucarest



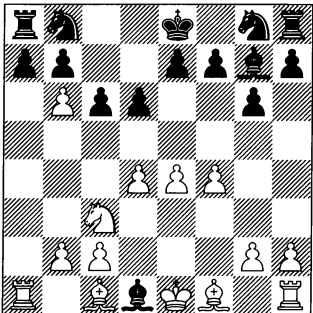
Las blancas juegan y ganan

104. Fond-Bibli
Los Ángeles, 1983



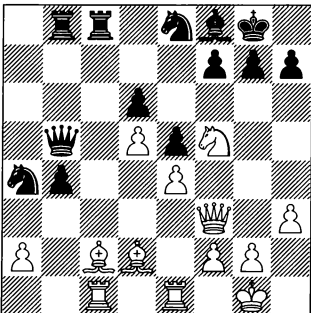
Las negras juegan y ganan

102. Dagorov-Beckman
Bulgaria, 1976



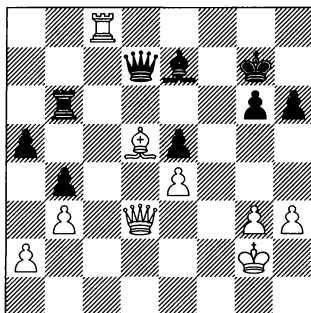
Las blancas juegan y ganan

105. Balashov-Bronstein
URSS, 1975



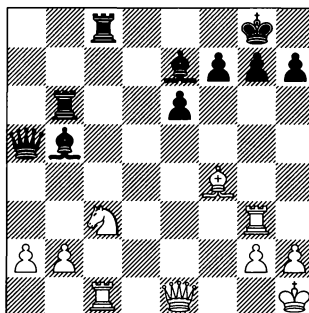
Las blancas juegan y ganan

106. **Kárpov-Hübner**
Montreal, 1979



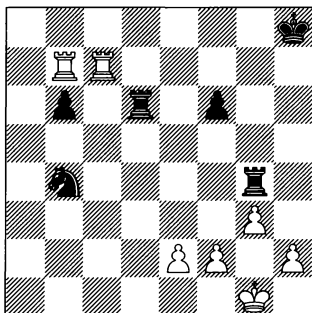
Las blancas juegan y ganan

109. **Spasski-Averkin**
Moscú, 1973



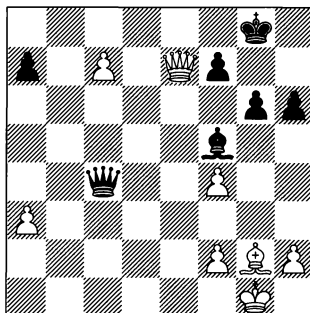
Las blancas juegan y ganan

107. **Sálov-Seirawan**
Wijk aan Zee, 1992



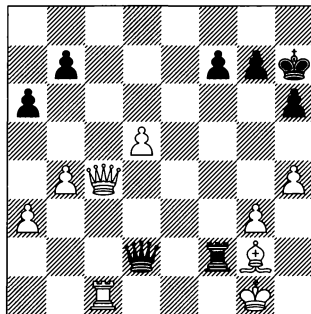
Las blancas juegan y ganan

110. **Vasíliev-Dolmátov**
Severodonetsk, 1982



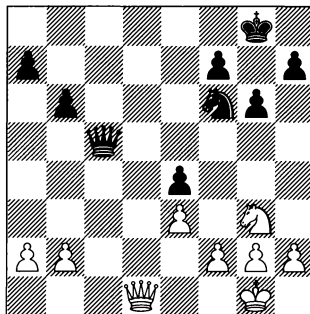
Las blancas juegan y ganan

108. **Smyslov-Zíta**
Praga, 1946



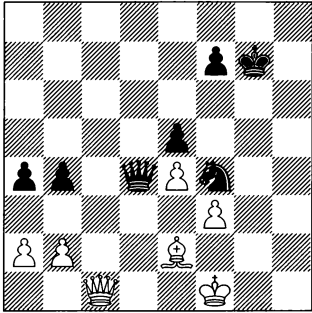
Las blancas juegan y ganan

111. **Euwe-Davidson**
Holanda, 1925



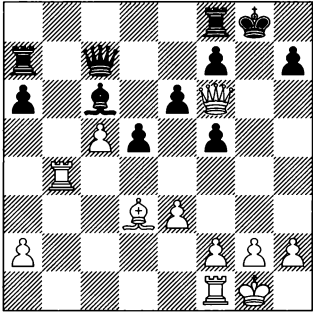
Las blancas juegan y ganan

112. Tólush-Simagin
Moscú, 1952



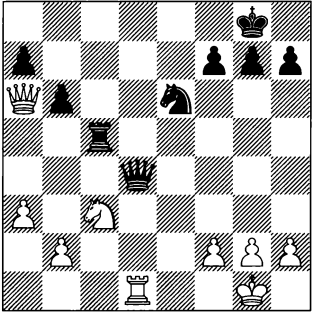
Las negras juegan y ganan

115. Hort-Portisch
Madrid, 1973



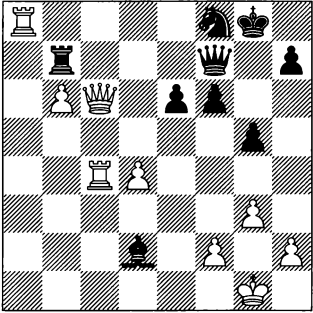
Las blancas juegan y ganan

113. Poliak-Levin
Kiev, 1949



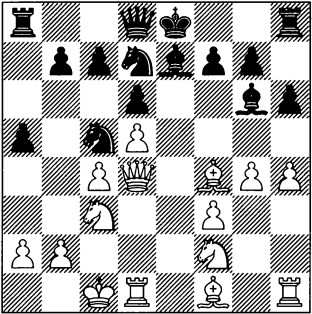
Las negras juegan y ganan (¡difícil!)

116. Koch-Kogan
Singapur, 1990



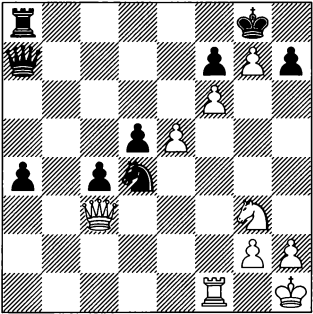
Las blancas juegan y ganan

114. Magalotti-Pantaleoni
Bolonia, 1980



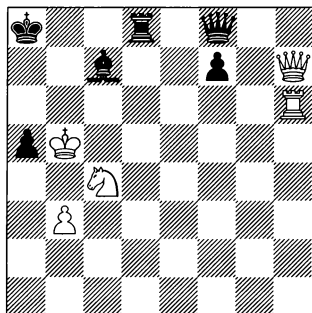
Las negras juegan y ganan

117. Botvinnik-Alexander
URSS-GB, 1946



Las blancas juegan y ganan

118. Kúbbel

Listok shajmatnogo, 1921

Las blancas juegan y ganan (¡difícil!)

Pistas

92. La torre y el caballo blancos están atacados por piezas negras. El rey, la torre y el caballo blancos pueden verse atacados en una jugada por el caballo negro. Al rey blanco pueden acecharle peligros por la primera fila.

93. Se soluciona con violencia, grandes sacrificios y una horquilla de caballo.

94. La dama y el rey blancos podrían ser víctimas de un ataque doble por parte del caballo negro, pero la dama negra bloquea la casilla de ataque e3.

95. La dama blanca defiende la casilla f2, y la torre de d1 debe defender a su compañera de e1.

96. Primero se entrega material en abundancia y luego se recupera con una horquilla.

97. La octava fila es débil. Hay dos posibilidades de aprovechar esto, pero solamente una conduce al triunfo.

98. Si 1. ♖c2+, ♔e1, el peón de g2 sigue impidiendo la horquilla de caballo en f3.

99. El caballo siempre es bueno para dar horquillas.

100. El alfil negro está mal situado. Si se pierde, las blancas ganan si saben dar mate con alfil y caballo.

101. ¡Las negras amenazan mate en h3, pero las blancas pueden defender esa casilla!

102. Hay una horquilla de peón alternativa.

103. La torre de a6 no está defendida.

104. En la posición blanca hay dos puntos inseguros, la torre de b1 y la casilla de invasión g2. ¡Ataque doble!

105. La torre de c8 no está lo bastante defendida.

106. Kárpov, que entonces era campeón mundial, no lo vio: la torre de b6 no está defendida, y el rey negro no está seguro.

107. Las blancas no necesitan más que ganar el caballo.

108. Las blancas no tienen más que cambiar elegantemente las piezas mayores.

109. La casilla g7 es un punto inseguro. Un punto inseguro no es suficiente para dar una horquilla.

110. El peón puede coronar también en d8.

111. Los finales de peones en los que un bando tiene un peón de ventaja se ganan la mayoría de las veces.

112. Horquilla de caballo, ¿qué, si no?

113. La primera fila es débil, pero las blancas pueden defenderse con tenacidad.

114. El peón de a2, por desgracia, impide muchas cosas. ¿Por mucho tiempo?

115. No es fácil, pues ambos grandes maestros no vieron la combinación en un primer momento. ¿Con qué sacrificio podría ponerse en juego el alfil blanco?

116. Las blancas pueden ganar sacrificando o sin sacrificar.

117. ¿Qué pasaría si el caballo negro no estuviese?

118. El rey negro está apretado y expuesto. El remate lo da el caballo con dos horquillas seguidas.

Soluciones

92. El rey, la torre y el caballo blancos son vulnerables ante el caballo negro. La torre y el caballo blancos están amenazados por piezas negras. Al rey blanco pueden acecharle peligros por la primera fila.

Después de capturar la torre blanca mediante 1. ..., ♜xc1, 2. ♜xc1 es forzada. Lue-

go de 2. ..., ♖xc3, 3. ♜xc3 no sirve porque se pierde la dama mediante la horquilla 3. ..., ♜e2+. A cualquier jugada de la dama blanca sigue 3. ..., ♖c1, que obliga a efectuar 4. ♜xc1; después, la horquilla 4. ..., ♜e2+ gana la dama y la partida.

93. Todas las piezas blancas han ocupado posiciones de ataque contra el rey negro, que, no obstante, parece bien defendido. Y además, ¿dónde podría darse la horquilla de caballo? Sin embargo, luego de la secuencia forzada todo se aclara: 1. ♜xg6, hxg6 (se desvía el peón de la columna «h») 2. ♔xf7, ♖xf7 (se elimina la defensa de la casilla f7) 3. ♖h8+, ♔h8 (atracción del rey negro al alcance del caballo) 4. ♜xf7+ (ataque doble al rey y la dama). El final que se origina después de 4. ..., ♔g8 5. ♜xd6 deberían ganarlo las blancas.

94. La dama y el rey blancos ya están al alcance del caballo enemigo, pero la dama negra bloquea la casilla de ataque e3.

Primero la segunda mejor solución, elegante: es asombroso que después de 1. ..., ♜xf4+ (sacrificio de desalojo) 2. ♔xf4, g5+ el rey tenga tan pocas casillas para jugar que deba volver a g4. 3. ♔g4 (atracción del rey a una horquilla), ♜e3+, y las negras tienen una pieza más.

También se gana sin sacrificar la dama: 1. ..., ♜e1 (desaloja la casilla e3 y amenaza 2. ..., ♜g3#) 2. fxg6 (2. ♜e6+, ♔h6 tampoco sirve de nada), ♜e3+ da una horquilla, y las negras obtienen la dama gratis.

95. Cuatro piezas negras atacan la aireada posición del rey blanco. La casilla f2 y la torre de e1 son debilidades tácticas. La torre de d1 está atada porque debe defender a su compañera de e1.

1. ..., ♔d3! aunque dos piezas blancas controlan la casilla d3. 2. ♜xd3 (2. ♖xd3, ♜xe1+ 3. ♔f1, ♜f6, y las negras tienen ventaja) 2. ..., ♜f2+ 3. ♔h1 (se dirige el rey a h1, al alcance del caballo) 3. ..., ♜xe1+ (desaloja la casilla f2 para el caballo) 4. ♖xe1

(se debilita la defensa de la torre de e1) 4. ..., ♜f2+ (ataque doble al rey y la dama) 5. ♔g1, ♜xd3, ganando (6. ♖xe8, ♖xe8 7. ♔d2, ♖e2 8. ♔c3, ♜xb2).

96. 1. ♔xg7, ♔xg7 (se despeja la columna «f» para que actúe la torre de f1 y se dirige el rey a g7 para poder jugar ♖xf7 con jaque) 2. ♖xf7+!, ♖xf7 (se elimina la defensa de la casilla f7; 2. ..., ♔g8 es una mera trasposición de jugadas: 3. ♜xh6, ♖xf7 4. ♜h8+!) 3. ♜h6+, ♔g8 (3. ..., ♔xh6 4. ♜xf7+) 4. ♜h8+!, ♔xh8 (dirige el rey negro al alcance del caballo) 5. ♜xf7+ (ataque doble al rey y la dama). El final que se ha originado lo tienen ganado las blancas.

97. Intentar aprovechar directamente la debilidad de la octava fila falla: 1. ♜xa8+, ♜xa8 2. ♖xa8+, ♖f8, y no se progresa.

Es asombroso que 1. ♜xb6! sea posible y gane aunque la torre de b1 esté sobrecargada al tener que defender la dama de b6 y la torre de a1: 1. ..., ♖xa1 2. ♖xa1, ♜xb6. Debido a la constreñida posición del rey negro y a que la dama está al alcance del caballo, las blancas ganan una pieza con 3. ♖xa8+, ♖f8 4. ♖xf8, ♔xf8 5. ♜d7+ (horquilla al rey y la dama).

98. 1. ..., ♔f3+ 2. gxf3 (2. ♔c1, ♜c2#; 2. ♔e1, ♜c2#) elimina la defensa de f3. 2. ..., ♜c2+ 3. ♔e1, ♜xf3+ da una horquilla y gana la dama.

99. 1. ..., ♜xh3+ gana muy fácilmente: 2. ♔xh3 (2. ♔g1, ♜h2+ 3. ♔f1, ♜xf2#; 2. ♔f3, ♜h2+, seguido de mate) 2. ..., ♜xf2+ (la primera horquilla gana dos peones) 3. ♔g2, ♜xd3 (la segunda horquilla gana la calidad).

100. 1. ♔d1, ♔d2 (1. ..., ♔b2 [a3] 2. ♜c2+; horquilla) 2. ♜c6, ♔d3 3. ♜e5+, ♔e3 4. ♜c4+ (horquilla) o 3. ..., ♔c3 4. ♜f3+ (jaque en descubierta), ganando el alfil.

101. Las negras amenazan mate en h3, pero las blancas pueden defenderse con dinamismo y ganar.

1. ♖e8+, ♔d7 (el alfil está clavado, pues

se ha obligado al rey a ponerse detrás de él) 2. ♚e3! (defendiéndose del mate en h3; ya no es posible dar siquiera un jaque) 2. ..., ♖h4 3. ♚xd4+, ♖xd4 4. ♚d3!, ♖xd3, y se ha dirigido la dama a la zona de influencia del caballo. La horquilla 5. ♜e5+ gana.

102. Con 1. ♚xa7, ♚xa7 2. bxa7, las blancas dan una horquilla alternativa de peón que reporta el triunfo.

103. Todas las piezas blancas han ocupado posiciones de ataque. La torre de a6 está al margen del juego y desprotegida. La casilla g6, junto al rey negro, es una debilidad táctica, pues está atacada una vez y defendida una vez nada más. ¿Puede utilizarse g6 como casilla de invasión? No, porque no puede atacarla ninguna otra pieza blanca; sin embargo, la amenaza de invadir, 1. ♜f7, obliga a que la dama o el rey se dirija a f7. La secuencia 1. ..., ♖xf7 2. ♚xd8 pierde la calidad, puesto que el alfil de f6 está clavado por la torre de f3 y, por eso, no puede capturar la torre de d8. 1. ..., ♚xd2 también pierde a causa de 2. ♖xg6+, ♜f8 3. ♖g8+, ♜e7 4. ♖e8+, ♜d6 5. ♚f6#. Después de 1. ..., ♜xf7 sigue 2. ♚xd8, ♖xd8 3. ♖b7+, con ataque doble al rey y la torre de a6 y ganando.

104. Hay muchas piezas desprotegidas (♖b6, ♜b7, ♜f4) y ataduras (la torre de b1 defiende la dama de b5, la torre de e4, a su compañera de e8). Después de 1. ..., ♚e1+ 2. ♜h2 parece que todo está en orden, pero en la posición blanca hay entonces dos puntos inseguros, la torre de b1 y la casilla de invasión g2. Con la horquilla 2. ..., ♖g6!, las negras ganan material y la partida.

105. Con 1. ♜xa4, ♖xa4 2. ♚xc8, ♚xc8, las blancas crean por fuerza un punto inseguro, la torre desprotegida de c8. Mediante 3. ♜h6+!, gxf6 se genera un segundo punto inseguro al desviar el peón negro: el rey de g8, que se aprovecha con el ataque doble 4. ♖g4+, ♜h8 5. ♖xc8. Las negras no están obligadas a tomar el caballo con el peón y debilitar el rey, pero luego de 3. ..., ♜h8 las

blancas llevan la dama a atacar al rey enemigo: 4. ♖xf7 (con la amenaza doble ♖g8# y ♖xf8#), ♜f6 5. ♖g8+!, ♜xg8 6. ♜f7#).

106. Una posición en la que hay piezas mayores y alfiles de distinto color esconde asechanzas para ambos bandos. A menudo, el primero que puede plantear amenazas es el que decide la partida.

El alfil y la torre blancos son más activos que sus homólogos negros; la torre negra no está defendida. El rey negro ocupa una posición más vulnerable que la del rey blanco. La dama negra no está protegida, y la batería de descubierta que forman el alfil y la dama blancos apunta a ella. La torre blanca, desprotegida, está atacada.

Con 1. ♚g8+, ♜h7 2. ♖e3 (2. ♚xg6 no es tan buena a causa de 2. ..., ♚d6, pero no 2. ..., ♜xg6? 3. ♜f7+ o 2. ..., ♚xg6? 3. ♜g8+), Kárpov podía atacar con la dama la torre de b6 y la casilla clave h6, amenazando 3. ♚h8+, ♜g7 (3. ..., ♜xh8 4. ♖xh6#) 4. ♖xh6+, ♜f6 5. ♖h4+, ♜g7 6. ♚g8#. Por eso, la jugada 2. ..., ♚e6 es forzada, y las negras pierden la calidad.

Kárpov pasó por alto esta variante favorable para él.

107. El rey negro está constreñido en la octava fila; no obstante, la torre de la columna «g» evita un mate por esa fila. Mediante 1. ♚c8+, ♚g8 se obliga a la torre negra a ir a g8, con lo que, en primer lugar, se constriñe más al rey y, en segundo lugar, el caballo pierde su protección. Con 2. ♚c4!, la torre ataca el caballo, así como la casilla clave h4, desde la que podría dar mate. Las negras pierden el caballo y la partida.

108. Las blancas tienen un alfil de ventaja, pero su rey corre peligro.

La secuencia 1. ♖c2+, ♖xc2 2. ♚xc2, ♚xc2 dirige la torre negra a la diagonal en la que se encuentra su rey. La horquilla 3. ♜e4+ es decisiva porque las blancas se quedan con el alfil.

109. Con el ataque 1. ♜c7 se amenaza ga-

nar la calidad en b6. Después de que el bando negro se defienda mediante 1. ..., ♖xc7, la torre queda desprotegida en c7. Las blancas pueden atacar a la vez los dos puntos inseguros c7 y g7 con 2. ♜e5, y al final tienen una calidad más.

110. Las blancas pueden ganar aquí muy rápida y elegantemente aprovechando el punto inseguro f7 para dirigir la dama negra a una casilla desprotegida de la columna «d». 1. ♕d5!, ♜xd5 2. ♜d8+, atacando al mismo tiempo al rey y la dama (2. ..., ♜xd8 3. cxd8♜+).

111. Con el jaque 1. ♜d8+ se lleva la dama a una posición desde la que ataca al caballo negro. Luego de 1. ..., ♖g7, forzada, sigue la atracción del rey a f6 mediante 2. ♜xf6+, ♖xf6. Las blancas aprovechan la posición del rey y la dama negros con la horquilla 3. ♗e4+, seguida de ♗xc5. El final de peones que se origina lo tienen ganado las blancas.

112. El rey blanco está desprotegido y, por ello, es vulnerable. La dama blanca está desprotegida y puede verse atacada por el caballo negro en una jugada. El alfil blanco está atacado por el caballo enemigo, y el único que lo defiende es el rey. Las piezas negras han ocupado posiciones de ataque y están seguras. El jaque 1. ..., ♜g1+ no deja elección al rey, que debe aceptar el sacrificio de dama con 2. ♖xg1. Así se ha desviado de la defensa del alfil y dirigido a una casilla que se encuentra al alcance del caballo. Mediante 2. ..., ♗xe2+, las negras ganan el alfil y atacan a la vez al rey y la dama adversarios.

113. La jugada 1. ..., ♖xc3 parece fuerte porque las blancas no pueden capturar ni la torre ni la dama, pero la respuesta 2. ♜f1! (2. ♜e2, ♜c4) defiende la torre, y ambas piezas mayores negras siguen atacadas. No obstante, después de 2. ..., ♖c8!! 3. ♖xd4, ♗xd4, las negras amenazan, en primer lugar, clavar la dama con 4. ..., ♖c1 y luego ganarla (la casilla c1 está batida indirectamente por la horquilla del caballo en e2) o, en segundo

lugar, si la dama abandona la primera fila, ganarla mediante 4. ..., ♖c1+, pues las blancas solamente pueden defenderse del mate con 5. ♜f1. A 4. ♖h1 sigue 4. ..., ♗e2, amenazando una clavada y el mate.

114. Luego de 1. ..., ♗b3+ 2. axb3 se ha desviado el peón de a2 y ya no defiende la casilla b3. Con 2. ..., ♗c5 se amenaza, en primer lugar, un mate (3. ..., ♗b3#) y, en segundo lugar, una horquilla a la dama y el rey. Ambas amenazas parten de la misma casilla. Las blancas no pueden rechazar las dos.

115. 1. ♖g4+, fxg4 (abre la diagonal al alfil blanco) 2. ♜g5+, ♖h8 (desvía el rey negro de la torre de f8) 3. ♜h6 (ataque doble a h7 y la torre de f8), con mate.

En la partida, las blancas efectuaron 1. ♖fb1? El adversario meditó cómo podía ayudarlas a encontrar la jugada correcta. 1. ..., a5?, y la torre debe jugar. ¿Adónde? Entonces las blancas vieron la jugada 2. ♖g4+!*

116. Las blancas pueden ganar elegantemente sacrificando la calidad y la dama y dando una horquilla de torre: 1. ♖xf8+, ♖xf8 2. ♜c8+, ♖g7 3. ♜xb7!, ♜xb7 4. ♖c7+, atacando al rey y la dama. (También se podía ganar de manera prosaica con 1. ♜d6, ♜e7 2. ♜xe7, ♖xe7 3. ♖cc8.)

117. El caballo negro priva al blanco de la casilla f5. Tras eliminar el caballo defensor y dirigir la dama negra al alcance del caballo blanco con 1. ♜xd4, ♜xd4, gana 2. ♗f5 porque la dama está atacada y se amenaza mate en h6 y e7.

* Esta manera de explicar los hechos es divertida y verosímil, pero en el libro del torneo se da como réplica negra 1. ..., ♕b5 (jugada 29 de la partida). La combinación podía evitarse con 1. ..., ♜e7. (N. del t.)

118. 1. ♔e4+, ♕b8 2. ♖b6+, ♘xb6 (2. ..., ♕c8 3. ♗b7+, ♕d7 4. ♘e5+) 3. ♕a6! (amenaza ♗b7#), ♖d7 (3. ..., ♕c7 4. ♗b7#; 3. ..., ♖d5 4. ♘xb6) 4. ♗a8+, ♕xa8 (atracción) 5. ♘xb6+ (primera horquilla), ♕b8 6. ♘d7+ (segunda horquilla), ♕c8 6. ♘xf8, y ganan.

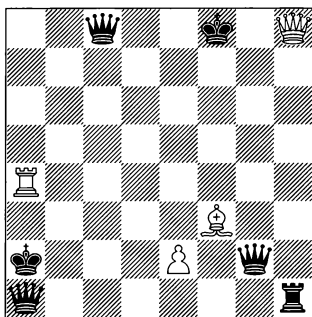
6.2. El ataque en línea

6.2.1. Clases de ataque en línea

¡El ataque en línea (también llamado enfilación o enfilada) es una horquilla de dirección única! Una pieza lineal amenaza dos piezas débiles que se encuentran en la misma columna, fila o diagonal. La pieza que está delante, amenazada directamente,

- es más valiosa que la pieza atacante,
- debe, por regla general, apartarse de la amenaza, con lo que queda amenazada la pieza que está detrás, la cual se pierde, y
- las más de las veces es de mayor valor que la pieza que tiene detrás.

La condición previa para poder realizar un ataque en línea son dos piezas débiles que se encuentren en una fila, columna o diagonal y una pieza con capacidad ofensiva que pueda atacar a lo largo de esa línea. El ataque puede llevarlo a cabo una dama, una torre o un alfil.



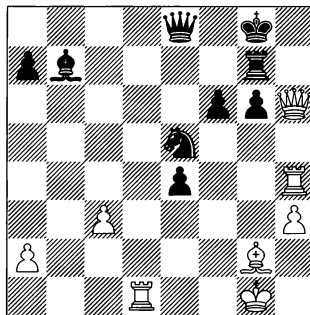
Esquema: Ataques en línea de torre, dama y alfil

Con este ataque se genera una posición final en la que el defensor tiene que elegir entre dos males: si la pieza amenazada permanece en su sitio, se pierde; si se va, se pierde la pieza que estaba detrás de ella. En el ataque en línea, pues, el ataque doble no se produce a la vez, sino que un ataque sucede al otro. Este ataque tiene un efecto parecido al de la horquilla: una pieza atacada debe jugarse; la otra se pierde.

El ataque en línea es eficacísimo si la pieza delantera es el rey, porque el monarca está obligado a apartarse.

119. Szabó-Bronstein

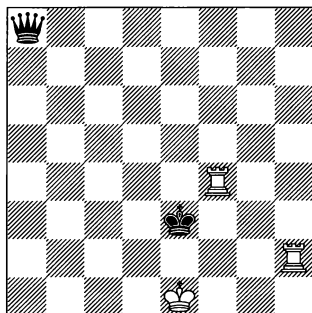
Zúrich, 1953



Las blancas juegan y ganan

El rey y la dama negros están el uno detrás del otro en la octava fila. Eso, sin embargo, no puede aprovecharse enseguida porque luego de 1. ♗h8+, ♕f7 la dama queda defendida por el rey. Por eso se dirige primero la dama a una casilla más lejana de la octava fila con 1. ♖d8, ♗xd8. Ahora el ataque en línea 2. ♗h8+ expulsa al rey a f7 y luego de 3. ♗xd8, las negras pierden la dama, que estaba detrás de él.

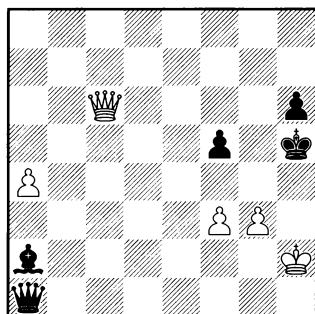
120. **Kling**
Chess Weekly, 1849



Las blancas juegan y ganan

1. ♖a4! ataca la dama y amenaza 2. ♖h3#. 1. ..., ♜c8 impide 2. ♖h3#; si 1. ..., ♜xa4, 2. ♖h3+ y 3. ♖h4+, atacando en línea. Con 2. ♖h3+, ♜xh3 3. ♖a3+, el ataque en línea viene por el otro lado y gana la dama después de 3. ..., ♜e4 4. ♖xh3.

121. **Marshall-Capablanca**
 Nueva York, 1909



Las blancas juegan y ganan

Las blancas jugaron ♜b5 y acabaron perdiendo, pero podían ganar la dama por fuerza con un ataque en línea o dar mate. 1. ♜e8+, ♜g5 2. f4+, ♜f6 (2. ..., ♜g4 3. ♜e2#) 3. ♜h8+: ataque en línea por la diagonal.

Ataque en línea y clavada

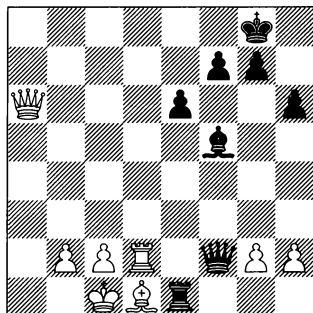
El ataque en línea y la clavada se parecen mucho, pues todas las piezas implicadas se

encuentran en la misma diagonal o recta. Una pieza lineal ataca una primera pieza adversaria, detrás de la cual se encuentra una segunda. En el ataque en línea, la pieza atacante es de menos valor que la atacada. Eso normalmente tiene como consecuencia que la pieza atacada *debe jugarse*. En la clavada, la pieza atacante es de mayor o igual valor que la pieza clavada. Lo normal es que la pieza clavada *no pueda jugarse*. El ataque en línea es un *método de ataque* que conduce al triunfo de manera rápida y dolorosa. Una clavada representa una *debilidad*, que a veces conduce con rapidez a ganar la pieza clavada, sí, pero de vez en cuando también puede durar un espacio de tiempo más largo y no debe tener necesariamente consecuencias funestas.

6.2.2. El ataque en línea. Ejercicios

122. Erneste-Serper

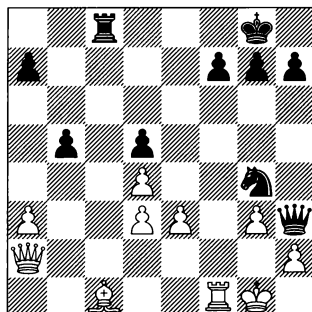
Helsinki, 1992



Las negras juegan y ganan

123. Sube-Rietz

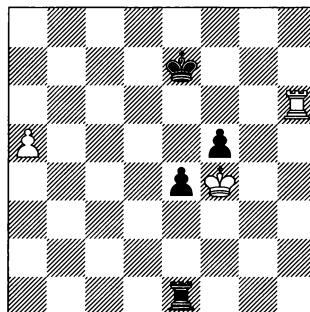
Berlín, 1983



Las negras juegan y ganan (¡difícil!)

124. Kling y Horwitz

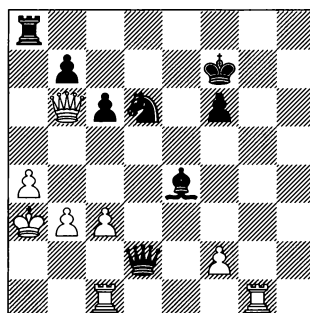
Estudios y finales, 1851



Las blancas juegan y ganan

125. Tartakower-Euwe

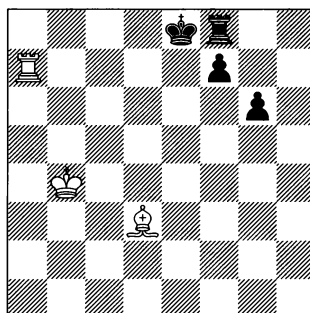
Venecia, 1948



Las negras juegan y ganan (¡difícil!)

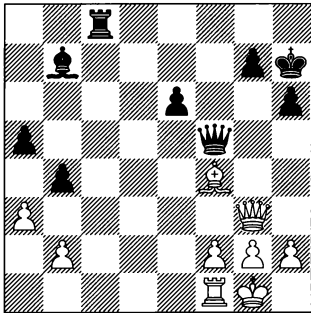
126. Hasek

Československý Šach, 1929



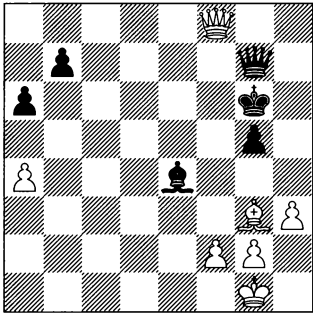
Las blancas juegan y ganan (¡difícil!)

127. **Ivkov-Larsen**
Bled, 1965



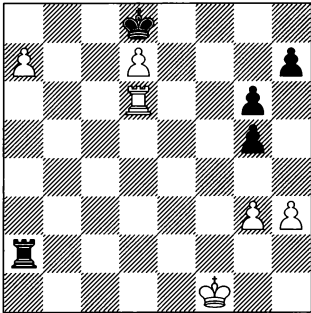
Las negras juegan y ganan

130. **Short-Vaganian**
Barcelona, 1989



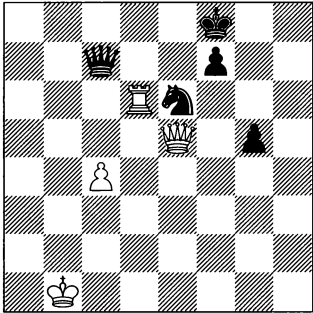
Las blancas juegan y ganan

128. **Bukić-Marović**
Yugoslavia, 1968



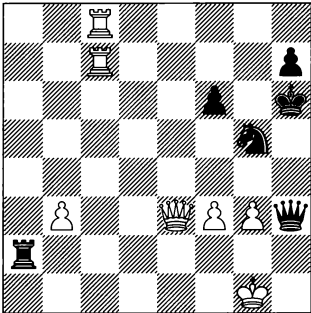
Las blancas juegan y ganan

131. **Klovan-Agafonov**
Riga, 1980



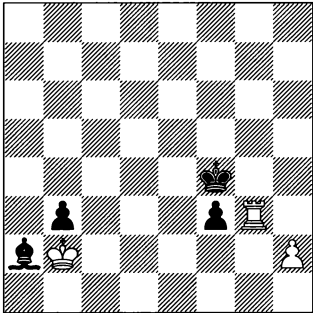
Las blancas juegan y ganan

129. **Duras-Cohn**
Karlsbad, 1911



Las blancas juegan y ganan (¡difícil!)

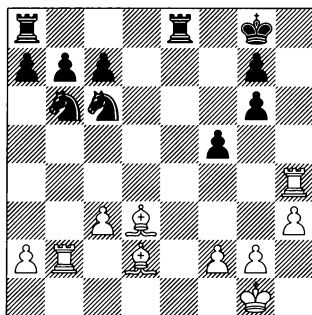
132. **Borisenkov-Mesenev**
URSS, 1950



Las negras juegan y ganan

133. Antoszkiewicz-Kewicki

Correspondencia, 1978



Las blancas juegan y ganan (¡difícil!)

Pistas

122. La torre blanca está atada, y la dama blanca, desprotegida.

123. Las blancas, en apariencia, se han defendido del ataque a h2.

124. Solamente hay que amenazar un ataque en línea para realizar el avance del peón «a».

125. Hay que eliminar algunos peones molestos antes de poder aplicar el ataque en línea.

126. Un ejercicio muy difícil. Si la torre negra juega, las blancas pueden ganarla con un ataque en línea. Por cierto, los finales de torre también pueden ganarse aunque se tengan dos peones menos.

127. El alfil blanco no está seguro, y la casilla g2 tiende a ser débil.

128. Las blancas no pueden impedir la pérdida de los dos peones pasados, pero ambos están en la misma fila.

129. Como las blancas están amenazadas de mate, deben obrar con violencia. Todo lo que puede revelarse es: la dama negra será víctima de un ataque en línea una vez que se elimine la pieza que la protege.

130. El rey negro debe defender el desprotegido alfil y así se mete en un ataque en línea.

131. Sirve lo que parece que no sirve.

132. De 1. ..., f2, con la amenaza de obtener una nueva dama, las blancas pueden defenderse con 2. ♖g8, amenazando un ataque en línea. ¿Es suficiente esta defensa?

133. Itinerario: eliminar una pieza protectora, amenazar un cerco y realizar luego el ataque en línea.

Soluciones

122. Después de 1. ..., ♖xd1+, las blancas no pueden capturar con la torre a causa de 2. ♜xd1, ♜xc2#. Luego de 2. ♔xd1, ♜g1+! (2. ..., ♙g4+? 3. ♜e2) 3. ♙e2, ♙g4+ 4. ♔d3, ♜f1+, el ataque en línea cuesta la dama.

123. Parece como si las blancas hubiesen rechazado el ataque a h2, pero después de 1. ..., ♜xh2 2. ♜xh2, ♜xf1+ 3. ♔xf1, ♜xc1+ 4. ♔g2, las negras obtienen una nueva dama tras atacar en línea: 4. ..., ♜c2+ 5. ♔g1, ♜xh2 6. ♔xh2, a5.

Si las blancas juegan de otra manera en la jugada 2, las negras pueden realizar el ataque en línea por el otro lado y ganar la dama: 2. ♜d1, ♜f3+ 3. ♔f2, ♜h2+.

124. Las blancas deben intentar avanzar su peón y coronarlo. Luego de 1. a6, ♜a1 2. a7, la torre negra no puede tomarlo, pues el rey y la torre quedarían ensartados con ♜h7+; el rey negro debería hacerse a un lado, y las blancas podrían capturar la torre. A 2. ..., ♔f7 sigue 3. ♜h8, y las negras deben capturar el peón con 3. ..., ♜xa7 a causa de la amenaza de coronarlo. Eso da al adversario la posibilidad de jugar 4. ♜h7+, ganando la torre. Las negras podrían alargar un poco la agonía con 2. ..., e3 3. ♔xe3.

125. La horquilla de caballo 1. ..., ♞c4+ obliga al peón de b3 a desviarse, 2. bxc4, y bloquear la casilla c4. 2. ..., ♜xa4+ 3. ♔xa4 (3. ♔b3, ♜a2#) desvía el rey blanco de la segunda fila para que la dama negra pueda acudir a atacar. 3. ..., ♜a2+ 4. ♔b4, ♜b2+ 5. ♔c5 (5. ♔a5, ♜a3#; 5. ♔a4, ♜xb6),

♖xf2+ (ataque en línea) gana la dama blanca luego de ..., ♖xb6.

126. La torre negra no puede jugarse a causa de la amenaza de ataque en línea ♜a8+. Las negras, sin embargo, amenazan liberarse con ..., f5 y ..., ♜f6.

1. ♜f5!, gxf5 (1. ..., f6 2. ♜xg6+, ♜d8 3. ♜f7!, y *Zugzwang* una vez que se pierda el peón; 1. ..., ♜d8 2. ♜c5, con la amenaza 3. ♜d6) **2.** ♜c5, f6 (2. ..., ♜d8 3. ♜d6) **3.** ♜d6, ♜g8 (3. ..., ♜f7 4. ♜a8#) **4.** ♜e6, ♜f8 **5.** ♜xf6, ♜e8 **6.** ♜a8+ (ataque en línea).

127. **1.** ..., ♜c4 **2.** ♜e5 amenaza mate en g7, pero **2.** ..., ♜g4 lo rechaza y ensarta la dama y la casilla de invasión g2. Por cierto, hermoso ejemplo de lo peligrosas que son las posiciones en las que hay alfiles de distinto color cuando todavía hay damas y torres en el tablero.

128. Después de **1.** ♜f6 se amenaza ♜f8 y que un peón promocioe. Tanto **1.** ..., ♜xa7 **2.** ♜f8+, ♜xd7 **3.** ♜f7+ (ataque en línea) como **1.** ..., ♜xd7 **2.** ♜f8!, ♜xa7 (se amenazaba a8♖) **3.** ♜f7+ (ataque en línea) pierden.

129. Las blancas corren el peligro de que les den mate, pero la dama negra cae víctima de un ataque en línea: **1.** ♜xh7+!, ♜xh7 **2.** ♜e7+, ♜g6 **3.** ♜g8+, ♜f5 **4.** ♜xg5+!, fxe5 (4. ..., ♜xg5 **5.** ♜g7+, ♜h5 **6.** ♜h8+ o **5.** ..., ♜f5 **6.** ♜d7+, con sendos ataques en línea) **5.** ♜d7+.

130. **1.** ♜e8+, ♜f5 (el rey debe proteger el alfil) **2.** ♜c8+, ♜f6 (2. ..., ♜g6 **3.** ♜e6+ y ♜xe4) **3.** ♜e5+!, ♜xe5 **4.** ♜c3+ (el ataque en línea).

131. **1.** ♜xe6, ♜b7+ **2.** ♜c1, fxe6 (2. ..., ♜h1+ **3.** ♜e1, y la torre está salvada) **3.** ♜h8+, ♜e7 **4.** ♜h7+, y este ataque en línea gana la dama.

132. Las negras están obligadas a hacer la mejor jugada, **1.** ..., f2, pues si el adversario consigue capturar el peón «f», ya no podrán ganar la partida, porque el rey blanco solo pue-

de hacer tablas contra el rey negro, el alfil y el peón –se limita a oscilar entre a1 y b2–. Las blancas pueden impedir que el peón corone amenazando un ataque en línea mediante **2.** ♜g8. Con la jugada **2.** ..., ♜b1!, las negras se defienden del ataque (3. ♜f8+, ♜f5). Si el rey blanco captura el alfil, **3.** ♜xb1, se traslada a la primera fila, de modo que las negras pueden promocionar con jaque: **3.** ..., f1♖+. El ataque en línea era aquí un medio insuficiente de defensa. Las negras ganaron atrayendo al rey enemigo a una casilla expuesta para conseguir coronar con ganancia de tiempo, es decir, manteniendo ocupado al rey blanco.

133. **1.** ♜xb6, axb6 (se ha aniquilado el defensor de la casilla c4 y de la torre de a8; si **2.** ..., ♜e5, **3.** ♜xb7, ♜xd3 **4.** ♜xc7, con ventaja) **2.** ♜c4+, ♜f8 **3.** ♜g5! (el rey negro está constreñido), ♜e1+ **4.** ♜h2, ♜e8 **5.** ♜h8+ (el ataque en línea gana la torre de a8).

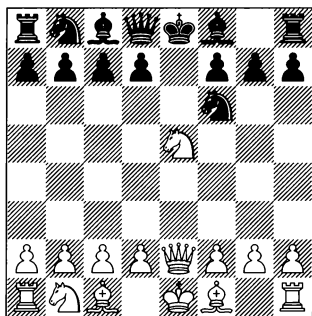
6.3. El ataque en descubierta

6.3.1. Clases de ataque en descubierta

En la horquilla y el ataque en línea, el ataque doble parte de una pieza. En el ataque en descubierta, surge de dos piezas. La pieza que realiza la descubierta deja libre la línea de ataque de una pieza lineal (alfil, torre o dama) que apunta a una pieza enemiga y captura o ataca ella misma una pieza. Ambas piezas del atacante forman al principio una batería de descubierta, en la que la acción de una pieza se ve frenada por la otra. Al realizar la descubierta, la fuerza de la pieza obstruida se desenfrena en toda la acepción de la palabra. Los efectos de un ataque en descubierta pueden ser devastadores.

La posición siguiente se origina luego de las jugadas **1.** e4, e5 **2.** ♜f3, ♜f6 **3.** ♜xe5, ♜xe4? **4.** ♜e2, ♜f6??, y sin duda se ha dado a menudo en el tablero. La dama blanca, el caballo de e5 y el rey negro están en la misma

columna, de modo que el caballo obstruye el ataque de la dama al rey. En cuanto se juegue el caballo, la dama dará jaque. El caballo de e5 y la dama de e2 forman juntos una batería de descubierta que apunta al rey negro.



Esquema: Batería de descubierta

La jugada más lucrativa es 5. ♖c6+, atacando la dama negra, que se pierde en todos los casos.

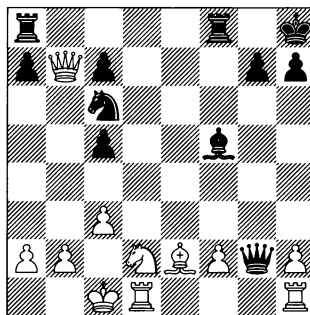
La fuerza del ataque en descubierta se basa en que la pieza que realiza la descubierta posee ella misma un gran campo de acción si la amenaza planteada al retirarse es lo bastante potente. Esta pieza puede capturar una pieza adversaria o atacarla, dar jaque o plantear una amenaza. En especial, a menudo puede capturar con gran efecto cualquier pieza defendida u ocupar casillas controladas por el adversario. El condicionamiento en la descubierta parte de las dos piezas del atacante y puede dirigirse contra una o dos piezas del bando defensor.

Según la pieza que dé jaque, pueden distinguirse cuatro tipos de ataque en descubierta.

- Ataque en descubierta normal (no hay jaque).
- Ataque en descubierta con jaque (solamente da jaque la pieza que juega).
- Jaque en descubierta (solamente da jaque la pieza desbloqueada).
- Jaque doble (ambas piezas dan jaque).

El ataque en descubierta

134. Földi-Flórián
Budapest, 1958



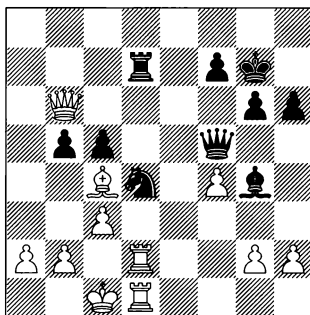
Las negras juegan y ganan

Las blancas acababan de jugar ♙xb7, poniéndose así a tiro de la batería que forman la dama y el caballo negros.

Con 1. ..., ♜b4 se amenaza mate en a2, y la desprotegida dama blanca queda atacada por la negra. Las blancas pierden la dama.

El ataque en descubierta con jaque

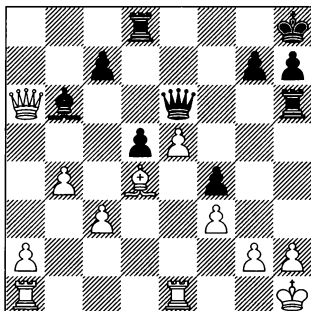
135. Driksna-Strautinsch
Letonia, 1968



Las negras juegan y ganan

1. ..., ♙c2+ 2. ♜xc2 (se desvía la torre de la columna «d» y se bloquea la casilla de fuga c2) 2. ..., ♞b3+ (el caballo realiza un ataque en descubierta a la torre y la casilla clave d1 dando jaque) 3. ♙xb3, ♜xd1# o 3. ♙b1, ♜xd1+ 4. ♜c1, ♜xc1#.

136. **Chejóver-Lútkov**
Leningrado, 1950



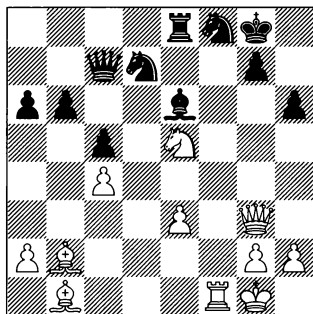
Las negras juegan y ganan

La dama blanca no está defendida. Es verdad que la dama y el alfil negros forman una batería de descubierta, pero el alfil no tiene ninguna posibilidad de plantear una amenaza fuerte al jugar.

Sin embargo, luego de 1. ..., ♖xh2+ 2. ♔xh2, ♕h6+ 3. ♔g1, la situación ha cambiado. Con la descubierta 3. ..., ♘d4+, el rey y la dama blancos quedan atacados, y las blancas pierden la dama en la jugada siguiente.

El jaque en descubierta

137. **Keres-Spasski**
Gotemburgo, 1955

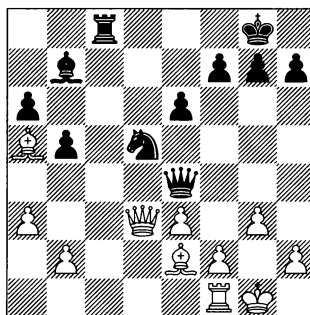


Las blancas juegan y ganan

Las blancas pueden sacrificar la dama por un jaque en descubierta que reporta el triunfo: 1. ♕xg7+, ♔xg7 2. ♘d7+ (jaque en des-

cubierta), ♔g8 3. ♘f6+, ♔f7 4. ♘d5+ (jaque en descubierta) y 5. ♘xc7, con ventaja de material decisiva.

138. **Class-Russel**
Belfast, 1958

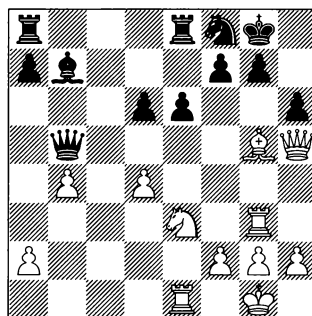


Las negras juegan y ganan

Por la diagonal a8-h1 acecha la batería de descubierta que forman el alfil y el caballo negros.

Después de 1. ..., ♕g2+, el rey blanco, que casi no puede moverse, está obligado a capturar la dama, 2. ♔xg2. Con 2. ..., ♘f4++, las negras dan jaque, tanto con el caballo que realiza la descubierta como con el alfil, cuya acción ya no está interceptada. Contra un jaque doble no hay más que una defensa: debe jugarse el rey. La única jugada es aquí 3. ♔g1, a la que sigue 3. ..., ♘h3#. Típico modelo de mate de alfil y caballo.

139. **Torre-Lasker**
Moscú, 1925

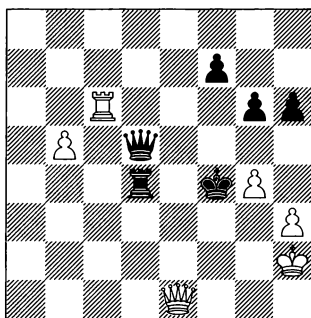


Las blancas juegan y ganan

El jaque en descubierta repetido: el molino.

1. ♖f6! es un ataque en descubierta a la dama enemiga; el alfil, al retirarse, plantea una amenaza. Después de 1. ..., ♗xh5, las blancas pueden poner en funcionamiento el molino: dan jaque y jaque en descubierta de manera alterna y ganan material con cada descubierta: 2. ♖xg7+, ♔h8 3. ♖xf7+, ♔g8 4. ♖g7+, ♔h8 5. ♖xb7+, ♔g8 6. ♖g7+, ♔h8 7. ♖g5+, ♔h7 8. ♖xh5, y las blancas han conseguido ventaja de material.

140. Antosch-Cihelnik



Las blancas juegan y ganan

Ambos reyes peligran, pero son mano las blancas.

1. ♖f6+, ♔g5 2. ♗e7!, y ya no sirve nada. La mera amenaza de un jaque en descubierta asegura la victoria. Las blancas amenazan, por ejemplo, 3. ♖f5++#. Después de 2. ..., ♔h4 ganan mediante el jaque en descubierta 3. ♖xg6+ y ♗e1#. Los jaques negros por la segunda fila, que tan peligrosos parecían, son inofensivos, pues si 2. ..., ♖d2+ (o 2. ..., ♗a2+), se responde un jaque en descubierta que a la vez intercepta el ataque: 3. ♖f2+!, f6 4. ♗xf6#.

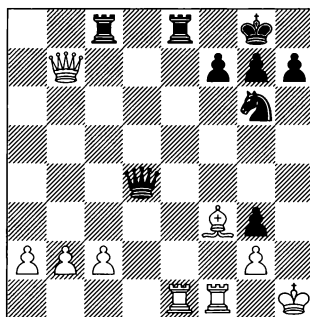
El jaque doble

Cuando tanto la pieza que realiza la descubierta como la que se desbloquea dan jaque, el rey atacado está en jaque doble. Un jaque doble es una de las armas más potentes que existen en el ajedrez. Ya no es posible defen-

derse obstruyendo las líneas de ataque o capturando las piezas atacantes, pues eso rechazaría solamente uno de los ataques. A menudo se produce una posición fuera de lo común en la que parecen posibles muchas defensas, pero no pueden llevarse a cabo. ¡La única manera de defenderse de un jaque doble es jugar el rey!

141. Pape-Stanke

Wemigerode, 1980



Las blancas juegan y ganan

Las negras acababan de jugar ..., fxg3?, abriendo así la columna «f».

1. ♗xf7+, ♔xf7 (1. ..., ♔h8 2. ♖xe8+, y mate en pocas jugadas) 2. ♖d5#. La posición conclusiva demuestra claramente la fuerza del jaque doble. Las negras están en mate porque no pueden defenderse de los dos jaques a la vez.

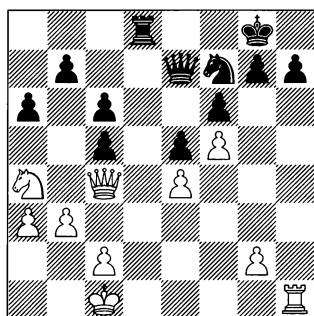
6.3.2. Montaje de una batería de descubierta

Una batería de descubierta puede montarse y ponerse en funcionamiento de varias maneras.

Batería «de carga delantera»

142. Salomon-Bernstein

Montevideo, 1954



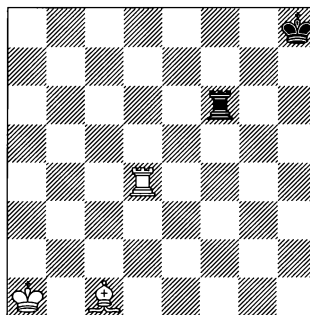
Las negras juegan y ganan

A 1. ..., b5, que ataca a la vez la dama y el caballo blancos, se contesta 2. ♙xc5, contraatacando a la dama negra. Si esta se va o captura a su homóloga blanca, el caballo puede ponerse a salvo. Sin embargo, las negras obstruyen (de manera transitoria) la línea de acción de su dama (y también de la dama enemiga) con 2. ..., ♜d6!! y montan así una batería de descubierta: se ha creado una batería obstruyendo la línea de acción; es como un fusil que se carga por delante. El caballo atacado está perdido. Si se juega, la dama blanca pierde su protección y sucumbe al ataque en descubierta 3. ..., ♜d1+.

Batería «de carga trasera»

143. Bianchetti

L'Italia Schacchistica, 1924



Las blancas juegan y ganan

1. ♙b2 monta una batería de descubierta al poner el alfil detrás de la torre obstructora: tenemos un arma que se carga por detrás. La descubierta que se amenaza vence con rapidez:

1. ..., ♜h6 2. ♜g4+, ♙h7 3. ♜g7+, ♙h8 4. ♙b1!, ganando la torre, o

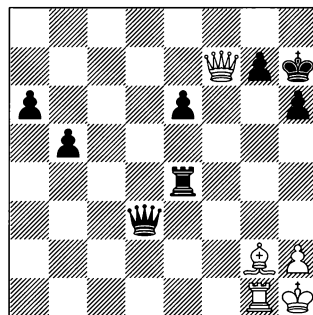
1. ..., ♜f7 2. ♜h4++, ♙g8 3. ♜h8#.

Contra otras jugadas, las blancas ganan la calidad mediante un jaque en descubierta (1. ..., ♙h7 2. ♜d7+; 1. ..., ♙g8 2. ♜g4+).

Dirigir una pieza adversaria a la línea de tiro

144. Fleischmann-Blume

Berlín, 1947



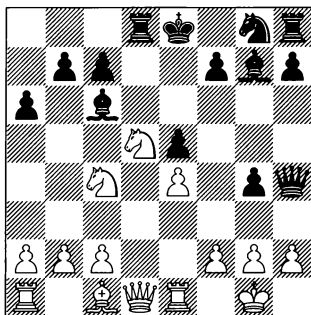
Las blancas juegan y ganan

Las negras esperaban 1. ♖xe4+, ♜xe4+ 2. ♜g2, ♜b1+, con jaque perpetuo.

1. ♜g6+, ♔xg6, y el rey negro se encuentra al alcance de la batería de descubierta (atracción del objeto de ataque a la línea de tiro de la batería). Las blancas ganan la dama mediante el jaque doble 2. ♖xe4++. (También habrían podido ganar con 1. ♜xg7+ o 1. ♖f3.)

Despejar la línea de tiro

145. Korchnói-Portisch
Beverwijk, 1968



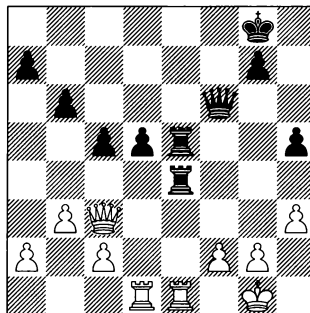
Las negras juegan y ganan

1. ..., ♖xd5 2. exd5 (la jugada intermedia 2. g3 también pierde: 2. ..., ♖xc4 3. gxh4, ♜xd1 4. ♜xd1, ♖e2 5. ♜e1, ♖f3) desvía el peón de e4, donde bloqueaba la batería que forman la dama y el peón negros y que apunta al caballo de c4. Con 2. ..., g3!, las negras realizan la descubierta y amenazan ..., gxf2+, ganando la torre, y ..., ♜xc4, ganando el caballo. Entonces 3. ♜xe5+, ♖xe5 4. ♖xe5, ♜xh2+ 5. ♖f1, gxf2 no ofrece esperanzas.

La batería de descubierta se armó al despejar la línea de tiro.

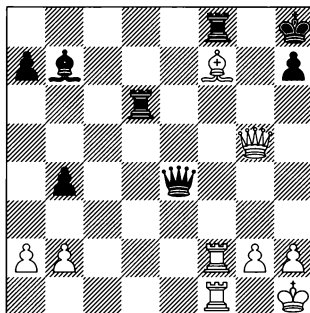
6.3.3. El ataque en descubierta. Ejercicios

146. Bagírov-Jólmov
URSS, 1961



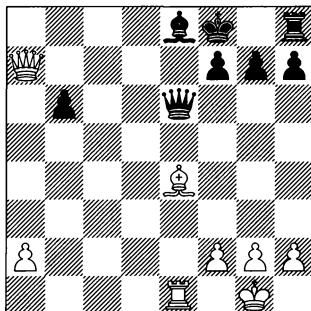
Las negras juegan y ganan

147. Euwe-Thomas
Hastings, 1931-1932



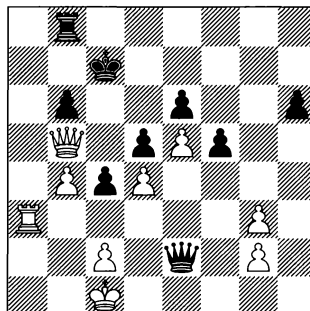
Las blancas juegan y ganan

148. **Evans-Bisguier**
Filadelfia, 1957



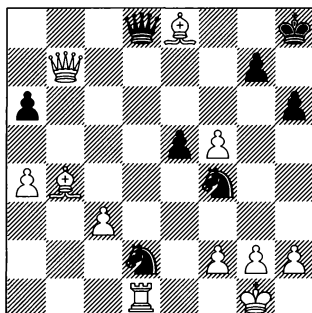
Las blancas juegan y ganan

151. **Medina-Smederevac**
Beverwijk, 1965



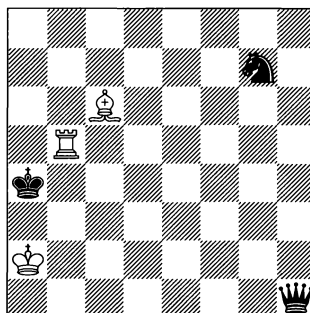
Las negras juegan y ganan

149. **Krstev-Popov**
Correspondencia, 1965



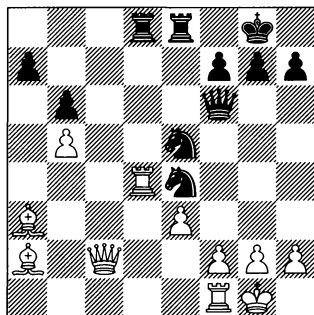
Las negras juegan y ganan

152. **Hoch**
WCCT, 1972



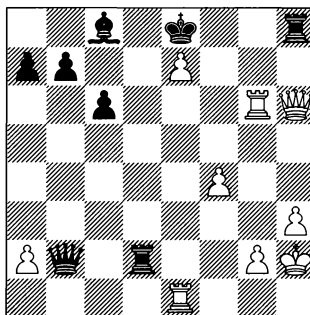
Las blancas juegan y ganan

150. **Liublinski-Baturinski**
Moscú, 1945



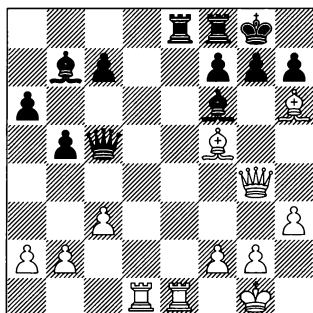
Las negras juegan y ganan

153. **Maróczy-Romi**
San Remo, 1930



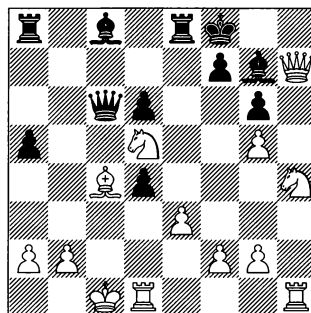
Las blancas juegan y ganan (¡difícil!)

154. Vasiukov-Jólmov
URSS, 1964



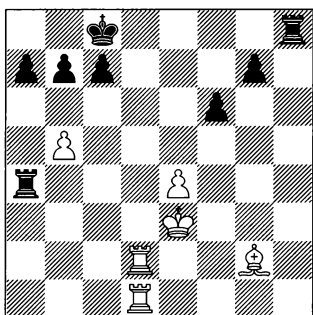
Las blancas juegan y ganan

157. Jeroström-Bergman
Ljusdal, 1950



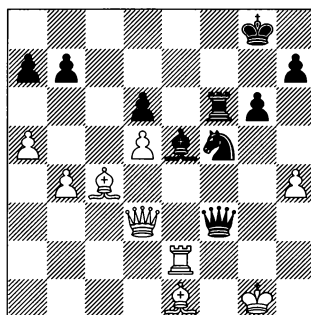
Las blancas juegan y ganan

155. Kan-Simagin
URSS, 1952



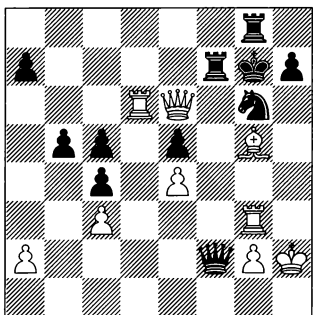
Las blancas juegan y ganan

158. Langeweg-Casa
Lugano, 1968



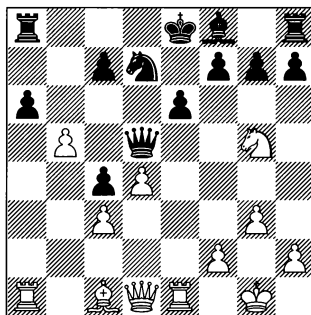
Las negras juegan y ganan

156. Witkowski-Blaszak
Polonia, 1953



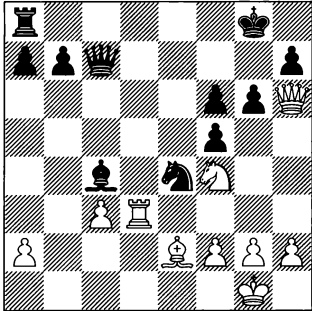
Las blancas juegan y ganan

159. Basman-Balshan
Israel, 1981



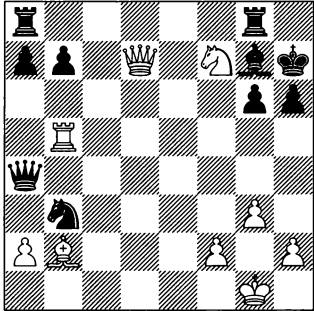
Las blancas juegan y ganan

160. **Thunberg-Nilsson**
Correspondencia, 1981



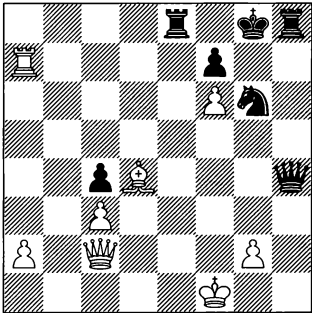
Las blancas juegan y ganan

163. **Parr-Whitecroft**
Holanda, 1968



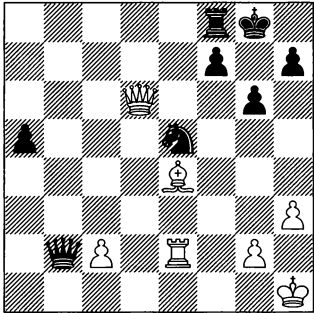
Las blancas juegan y ganan

161. **Nowarra-Wasenburg**



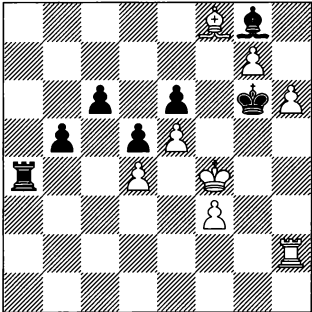
Las blancas juegan y ganan

164. **Carro-Rossolimo**
La Coruña, 1951



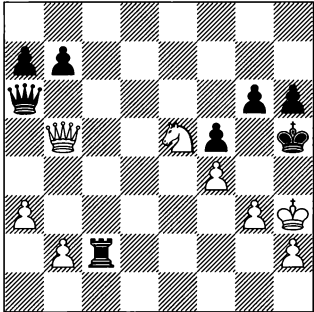
Las negras juegan y ganan

162. **Sommer-Findeisen**
Chemnitz, 1947



Las blancas juegan y ganan

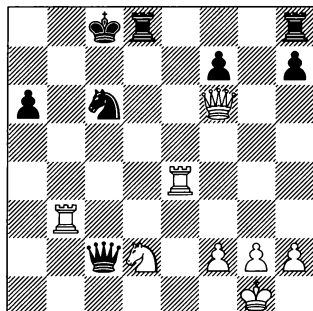
165. **Dejanov-Yusúpov**
URSS, 1981



Las blancas juegan y ganan

166. G  ller-Dreev

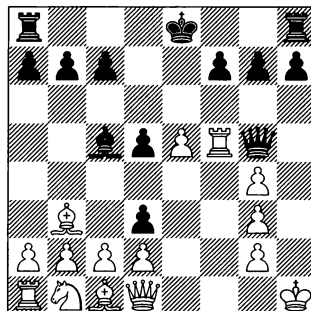
Nueva York, 1990



Las blancas juegan y ganan

169. Anderssen-Lange

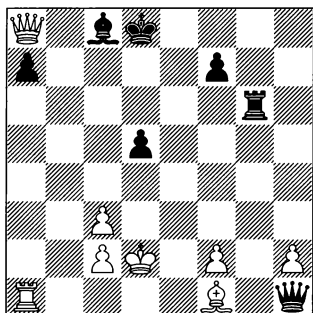
Breslau, 1859



Las negras juegan y ganan

167. Beisdorf-Lipola

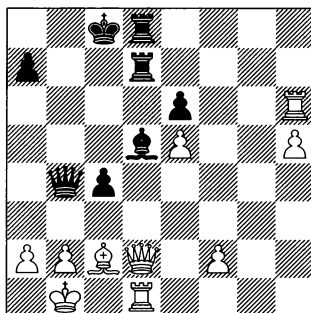
Helsinki, 1957



Las blancas juegan y ganan

170. Petrusha-Yushkevich

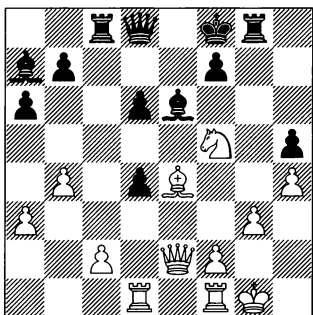
URSS, 1967



Las negras juegan y ganan

168. Donner-Keres

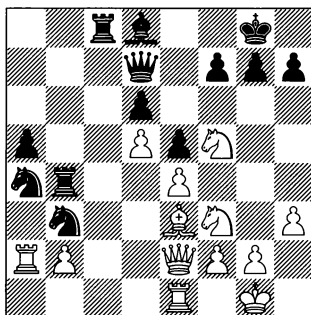
Z  rich, 1959



Las negras juegan y ganan

171. Kudrin-Ivkov

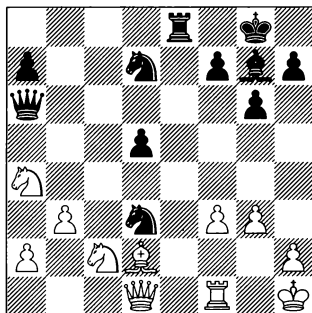
Lone Pine, 1981



Las blancas juegan y ganan

172. Jones-Dueball

Niza, 1974



Las negras juegan y ganan

Pistas

146. La dama blanca no está defendida, y la batería de descubierta ♖f6/♔e5 apunta a ella. ¿Cómo se sigue después de 1. ..., ♔xe1+ 2. ♔xe1?

147. Luego de un ataque en descubierta, todo está claro.

148. La dama negra clava el alfil. Desclavada por descubierta.

149. La clavada se convierte en descubierta.

150. La dama de c2 no está defendida. ¿Puede convertirse en objetivo de una batería de descubierta?

151. La dama blanca no está defendida, pero la descubierta 1. ..., ♖f1+ y 2. ..., c3+ no conduce al objetivo. Es preciso hacer preparativos.

152. Dar jaque en descubierta enseguida no conduce al objetivo, pues la dama puede capturar el alfil. Tras los preparativos de rigor, gana un jaque en descubierta, seguido de un ataque en descubierta con jaque.

153. Montar una audaz batería de descubierta (la torre de h8 no puede dejar la octava fila) reporta el triunfo.

154. La dama negra está indefensa, y la casilla h7 es débil.

155. En cuanto se monte la batería, todo habrá acabado.

156. Contra un jaque doble no hay más que una defensa: debe jugarse el rey.

157. ¿Cómo puede atraerse al rey negro a un jaque doble?

158. Dirija el rey a un jaque doble.

159. Ataque, ataque en descubierta, jaque doble y entonces mate.

160. ¡Realizar la descubierta y amenazar!

161. Con fuerza y maña, el peón corona.

162. Tema: descubierta.

163. Un fuerte ataque en descubierta.

164. Merece la pena montar una batería.

165. Gana un audaz jaque en descubierta.

166. Monte una batería. Descubierta, y listos.

167. La batería ya existe. Falta el objetivo.

168. Hay que despejar la línea de tiro de la batería que forman el alfil de a7 y el peón de d4.

169. Una batería de descubierta poco común justifica un enorme sacrificio.

170. Una buena descubierta basta para ganar.

171. Los puntos inseguros en campo negro son la torre de c8, la dama y el peón de g7.

172. Si la torre de f1 no estuviese defendida, el caballo negro podría iniciar un ataque en descubierta.

Soluciones

146. Después de 1. ..., ♔xe1+ 2. ♔xe1, la descubierta de la torre con jaque, 2. ..., ♔xe1+, no reporta nada porque la dama blanca puede capturar la torre con 3. ♖xe1 y ponerse a salvo. En la posición blanca, sin embargo, hay otra debilidad táctica, la casilla f2, que está atacada por la dama negra y solamente está defendida por el rey. Además, la dama blanca no puede moverse, pues debe defender la torre de e1, y la dama negra está defendida. Este hecho puede aprovecharse con el ataque en descubierta 2. ..., ♔e2!, amenazando a la vez la casilla clave f2. Después de 3. ♖xf6, las blancas pierden la torre por la jugada intermedia 3. ..., ♔xe1+.

147. Con el ataque en descubierta 1. ♖d5!, la torre negra de f8 queda atacada por ambas torres blancas. Al mismo tiempo, el alfil ataca la dama. La torre de f8 no puede plantear ninguna amenaza de mate con 2. ..., ♜xf2 porque está atada a la octava fila a causa de la amenaza ♜g8#. Las negras no tienen defensa.

148. La torre negra no juega. Si 1. ♜a3+, 1. ..., ♜e7 es forzada, pues a 1. ..., ♖g8 seguiría 2. ♙xh7+, ataque en descubierta a la dama con jaque. Así pues, la dama negra queda clavada por la blanca. Con la descubierta 2. ♙c6! también se ve atacada por la torre blanca, que no está defendida, pero la dama negra, al estar clavada, no puede capturarla. Las negras tampoco pueden tomar en a3 porque entonces el alfil de e8 no estaría lo bastante defendido y seguiría ♙xe8#.

149. El caballo está clavado por la torre, que, sin embargo, no está defendida. El rey blanco no está seguro en la primera fila y está constreñido. Con 1. ..., ♙e2+ 2. ♖h1 se lo acorrala todavía más. Ahora la clavada es una batería de descubierta: el caballo clavado descubre con 2. ..., ♙e4! y amenaza 3. ..., ♙xf2#. Al mismo tiempo, la dama negra, «desenfrenada», amenaza mate en d1. Las blancas están perdidas.

150. La dama de c2 no está defendida. 1. ..., ♜xd4 2. exd4, ♙f3+ 3. gxf3 (3. ♖h1, ♙xd4 3. ♜b2, ♙xf2+ da la victoria a las negras) 3. ..., ♜g6+ (se monta una batería) 3. ♖h1, ♙g3+ (ataque en descubierta a la dama blanca y jaque que da el caballo negro al descubrir) y ..., ♜xc2.

151. La dama blanca no está defendida, pero 1. ..., ♜f1+ 2. ♖b(o d)2, c3+? se refuta mediante ♜xc3+. La torre de a3 tiene la tarea, que implica gran responsabilidad, de proteger la casilla c3. Por eso, 1. ..., ♜a8! 2. ♜xa8, ♜f1+ 3. ♖b(o d)2, c3+ gana la dama. La continuación 2. ♖b2, ♜xa3 3. ♖xa3 (3. ♜e8, ♜b3+!), ♜xc2 4. ♜a4, ♜xa4 5.

♙xa4, b5+ tampoco salva la situación. El rey negro penetra por g5.

152. Después de 1. ♙d7 se amenaza ganar la dama con el jaque en descubierta ♜h5+ o ♜b1+. En apariencia, la dama tiene muchas jugadas posibles, pero casi todas las casillas a las que puede ir están controladas por el jaque en descubierta de la torre. Solamente queda la jugada 1. ..., ♜h3, pero entonces las negras pierden la dama luego de 2. ♜f5+, ♖b4 debido al ataque en descubierta 3. ♜f4+, seguido de 4. ♙xh3.

153. Tras 1. ♜h5!!, la torre de g6 amenaza una mortífera descubierta. Las negras no pueden capturar la dama (1. ..., ♜xh5 2. ♜g8+, ♖d7 3. e8♜+, ♖c7 4. ♜xh5) y están obligadas a jugar 1. ..., ♜xg2+. Sigue 2. ♜xg2+, ♜xh5 3. ♜xb2. Las blancas tienen una calidad de ventaja, y las negras abandonaron luego de 3. ..., ♜xh3+ 4. ♖g1! (mejor que 4. ♖h2, ♜h7), ♜h7 5. ♜h2, ♜g7+ 6. ♖f2, ♜g8 7. ♜h6, ♖f7 8. e8♜+, ♜xe8 9. ♜h7+.

154. 1. ♙xg7, ♙xg7 (el cambio intermedio 1. ..., ♜xe1+ 2. ♜xe1 no mejoraría la situación) 2. ♜h5, y las negras no pueden defenderse de las dos amenazas 3. ♜xh7# y 3. ♙xh7+ (que les cuesta la dama).

155. 1. ♜d8+, ♜xd8 2. ♙h3+, ♜d7 3. ♜xd7, y se ha montado la batería de descubierta. Mediante el jaque en descubierta, las blancas amenazan ganar la torre y dar mate con 4. ♜d4+, ♖b8 5. ♜d8#. Al jaque defensivo 3. ..., ♜a3+ sigue el jaque en descubierta de ataque y defensa 4. ♜d3+, que gana la torre negra.

156. 1. ♜xe5+, ♙xe5 (forzada, puesto que tanto 1. ..., ♖f8 2. ♜d8# como 1. ..., ♜f6 2. ♙xf6+ conducen al mate) 2. ♙f6++! (no 2. ♙h6++, ♖h8), ♖h6 3. ♙g7++! (el segundo jaque doble es el quid) 3. ..., ♖h5 4. ♜h6#.

157. 1. ♙xg6+, fxg6 (se desvía el peón de f7) 2. ♜g8+, ♖xg8 (se dirige el rey negro a g8) 3. ♙e7++, ♖f8 4. ♙xg6#.

158. 1. ..., ♖f1+! (así se dirige el rey blanco dentro del radio de acción de la batería que forman la torre y el caballo negros) 2. ♜xf1, ♜e3+, ♜g1 3. ♚f1#.

En la partida, las negras también ganaron, pero de manera más complicada.

159. 1. ♖h5 (crea la batería de descubierta de dama y caballo) 1. ..., g6 (1. ..., ♖f5 2. ♜xe6!) 2. ♜xe6!, ♖xh5 (2. ..., fxe6 3. ♖xd5) 3. ♜g7+, ♜d8 4. ♚e8#.

160. 1. ♚d7 (el ataque en descubierta al alfil de c4 es decisivo) 1. ..., ♖xd7 (1. ..., ♜f7 2. ♜e6) 2. ♜xc4+, ♜h8 3. ♜xg6#.

161. 1. ♖xg6+, fxg6 2. f7+, ♜f8 3. ♜g7+! obliga al rey negro a meterse en el jaque en descubierta. Después de 3. ..., ♜xg7 se da mate a las negras: 4. fxe8 ♖+ (jaque en descubierta con coronación), ♜f6 5. ♚f7+, ♜g5 6. ♖e5+, ♜g4 7. ♚f4+, ♜g3 8. ♚d4#.

162. 1. h7 (desalojo de la casilla h6), ♜xh7 (desviación del alfil de la casilla de coronación g8) 2. ♚h6+, ♜xh6 (se dirige el rey al alcance de la batería de descubierta que forman el alfil y el peón blancos) 3. g8 ♖+. Si 2. ..., ♜f7, 3. ♚xh7, ♚xd4+ 4. ♜e3, ♚d1 5. ♚h6, ♚g1 6. ♚f6+, ♜g8 7. ♚xe6, ganando.

163. Con el ataque en descubierta a la dama negra 1. ♚h5 se plantean a la vez las amenazas 2. ♜g5+, ♜h8 3. ♚xh6# y 2. ♚xh6+, ♜xh6 3. ♜g5++, ♜h7 4. ♖h7#. Las negras abandonaron.

164. Con 1. ..., ♖c1+ 2. ♜h2, ♖f4+, las negras montan una batería de descubierta. Después de 3. ♜g1 (3. ♜h1, ♖f1+ 4. ♜h2, ♜g4+ 5. hxg4, ♖xe2), ♜f3+, ganan la dama por medio de 4. ..., ♖xd6 gracias a la descubierta.

165. Con 1. g4+, fxg4+ 2. ♜g4+, ♖xb5 (2. ..., g5 3. ♖e8+, ♖g6 4. ♜f6#; 2. ..., ♚c5 3. ♜f6+, ♖xf6 4. ♖e2#), las blancas, mediante el jaque en descubierta, ganan un tiempo para llevar el caballo a una posición de ataque. Dan mate con 3. ♜f6#.

166. El rey negro está en peligro, y la dama negra, indefensa, pero el rey blanco tampoco está seguro. Sin embargo, son mano las blancas.

Con 1. ♖f5+ se obliga al rey negro a entrar en la zona de influencia de la torre de e4 y se gana un tiempo para montar la batería de dama y torre, que apunta a la dama negra. Jueguen lo que jueguen las negras, las blancas ganan la dama por la descubierta que realiza la torre de e4: 1. ..., ♜c7 (atracción del rey) 2. ♚e7+ o 1. ..., ♚d7 (desviación de la torre de d8) 2. ♚e8+.

167. La dama negra se encuentra en la línea de tiro de la batería que forman el alfil y la torre blancos.

Con 1. ♖xc8+, ♜xc8 se dirige el rey a la zona de ataque del alfil blanco, de modo que las blancas pueden atacar a la vez al rey y la dama negros mediante la descubierta 2. ♜h3+ y se quedan con una pieza más.

168. Si no estuviese el peón de f2, las negras podrían ganar la dama con el jaque en descubierta ..., d3+. El peón de f2, sin embargo, tiene otra tarea que hacer: defiende, con el caballo, el peón de g3, que está atacado por la torre negra.

Luego de 1. ..., ♜xf5 (eliminación de la pieza protectora), las blancas abandonaron la partida con razón a causa de 2. ♜xf5, ♚xg3+ 3. fxg3 (desviación; si 3. ♜h2, 3. ..., ♖xh4+), d3+, pues pierden la dama.

169. El rey blanco está muy constreñido por el alfil negro y el peón triplicado de la columna «g». La torre blanca impide que la dama negra lo ataque por la columna «h», pero hay otra pieza que puede atacar por esa columna, la torre de h8: 1. ..., h5!! 2. ♚xg5 (2. gxh5, ♖xf5, y se da mate a las blancas con rapidez; por ejemplo: 3. g4, ♖f2 4. g3, ♖xg3 5. ♖f1, ♖xg4) 2. ..., hxg4+ (el jaque en descubierta) 3. ♚h5, ♚xh5#.

170. La dama negra está atacada por la blanca. ¿Ganan tiempo así las blancas para organizar la defensa?

Las negras pueden hacer caso omiso del ataque. Mediante la *descubierta* 1. ..., ♘e4! se descubre el ataque de la torre de d7 a la dama blanca. Al mismo tiempo, este alfil clava al de c2, que ya no defiende la casilla d1 debido a esta restricción. Si las blancas juegan 2. ♖xb4 (2. ♖e2 tampoco ayuda), se les da mate con 2. ..., ♜xd1#. En este ejemplo, la clavada inmovilizadora la efectúa la pieza que se juega, mientras que el condicionamiento activo, el ataque de la torre de d7 a la dama blanca, entra en acción al retirarse el alfil.

171. Con la jugada de desalojo 1. ♞xe5 se plantea la amenaza ♖g4. A 1. ..., dxe5 sigue 2. ♖g4, g6 3. ♞h6+, ataque en descubierta a la dama con jaque. Las negras todavía pueden defenderse con 1. ..., ♖e8, pero sigue 2. ♖g4, ♖xe5 3. ♞h6+ (descubierta a la torre de c8 con jaque), ♞f8 4. ♖xc8, y las blancas tienen ventaja de material. O bien 1. ..., ♖c7 2. ♖g4, g6 3. ♞xd6.

172. La torre blanca no puede moverse a causa de la horquilla de caballo que se amenaza en f2. Con la obstrucción 1. ..., ♜e1, las negras interceptan la acción defensiva que ejerce la dama sobre la torre. Después de 2. ♘xe1 (o 2. ♞xe1) gana 2. ..., ♞b2, descubierta del caballo con ataque a la dama, pues se amenaza a la vez mate en f1.

6.4. El ataque de desalojo

Por desalojo se entiende la retirada de una pieza de una casilla o una línea para dejar libertad de movimiento a una pieza de su mismo color. El desalojo es un procedimiento normalísimo que se ejecuta de continuo en la partida. Si, por ejemplo, se empieza la partida con la jugada 1. e4, el peón desaloja la casilla e2 y las diagonales para el alfil de f1 y la dama. (También decimos que despeja las diagonales.)

Al realizar un ataque de desalojo se plantea una amenaza al desalojar una casilla o

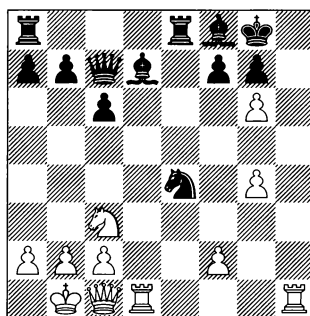
una línea y al mismo tiempo otra con la pieza que se retira. Se impone un condicionamiento combinado. El desalojo tiene cierto parecido con la descubierta. Mientras que en la descubierta la pieza que se juega descubre (deja de obstruir) la acción que realiza la pieza reprimida contra un objeto de ataque, en el desalojo la pieza reprimida recupera la movilidad (desbloqueo). Tanto en la descubierta como en el desalojo, la pieza que se retira debe plantear ella misma una amenaza lo más fuerte posible. Puede hacer las locuras que quiera mientras la amenaza que origine al retirarse sea lo bastante potente.

6.4.1. Clases de desalojo

Desalojo de una fila o una columna

173. Mannheim-Ratisbona

Correspondencia, 1911-1912

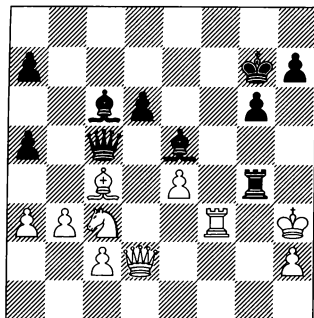


Las blancas juegan y ganan

Si la dama blanca pudiese ir a h7, daría mate al rey negro. Ambas torres blancas obstruyen el camino a la dama, pero pueden desalojar la primera fila sacrificándose: 1. ♜h8+, ♞xh8 2. ♜h1+, ♞g8 3. ♜h8+, ♞xh8 4. ♖h1+, ♞g8 5. ♖h7#.

174. Bitman-Alexeev

1969



Las negras juegan y ganan

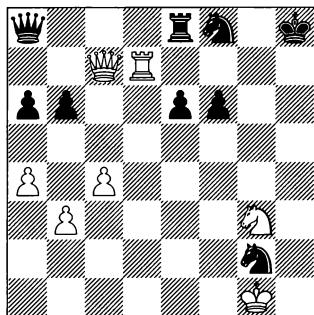
Si el alfil de e5 no estuviera, la dama negra podría dar mate en h5.

Con 1. ..., ♖f4, es verdad que el alfil se traslada a una casilla en la que pueden capturarlo la dama y la torre blancas, pero al mismo tiempo despeja la quinta fila para la dama negra. Si las blancas lo capturan mediante 2. ♜xf4 (o 2. ♙xf4), se les da mate con 2. ..., ♙h5#. También se les da mate después de 2. ♙xg4: 2. ..., ♙g5+ (el alfil de f4 aísla la dama blanca de la casilla g5 y defiende esa casilla) 3. ♙h3, ♙d7+ 4. ♙e6, ♙xe6#.

Desalojo de una diagonal

175. Kárpov-Csom

Bad Lauterberg, 1977



Las blancas juegan y ganan

Si el caballo de g3 no estuviese, serviría 1. ♙h2+, ♙g8 2. ♙g3+, seguido de ♙g7#.

1. ♘f5! El caballo despeja la diagonal b8-h2 para la dama. Las negras abandonaron a causa de

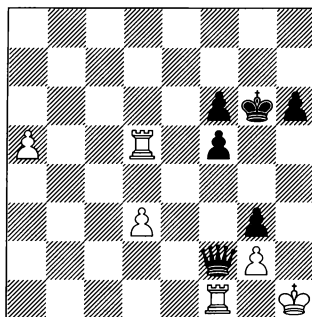
1. ..., ♘xd7 (o 1. ..., exf5) 2. ♙h2+, ♙g8 3. ♙g3+ y 4. ♙g7# o

1. ..., ♘h4 2. ♜h7+ (desalojo de la séptima fila para la dama), ♘xh7 3. ♙g7#.

Desalojo de una casilla

176. Alekhine-N.N.

Moscú, 1919

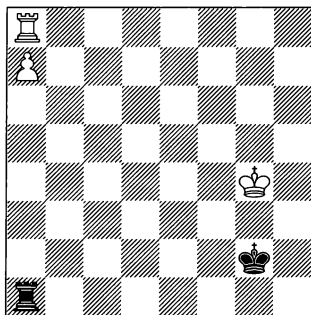


Las blancas juegan y ganan

Parece como si las blancas no pudiesen capturar la dama porque entonces ya no podrían parar el peón de f2, que se transformaría en una nueva dama; sin embargo, luego de 1. ♜xf2, gxf2 2. ♜xf5!, ♙xf5, 3. g4+ desaloja la casilla g2 para el rey, y después de 3. ..., ♙xg4 4. ♙g2 las blancas han detenido el peón de f2 y ganan con el de a5.

Desalojo de la casilla de coronación

177. Troitski

Deutsche Schachzeitung, 1896

Las blancas juegan y ganan

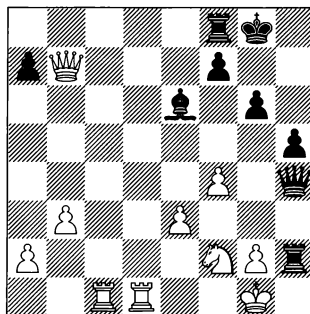
La torre de a8 y el peón de a7 forman una batería de desalojo: si la torre se va, se amenaza coronar, a8♔. De momento no puede irse, pues se perdería el peón.

1. ♔f4, ♔f2 Se amenazaba 2. ♖g8+, desalojo con jaque. 1. ..., ♖a4+ o 1. ..., ♜f1+ no reportan nada, pues el rey blanco se acerca a la torre negra, y entonces la torre blanca desaloja la casilla de coronación y da jaque. 2. ♔e4, ♔e2 3. ♔d4, ♔d2 4. ♔c5, ♔c3 4. ..., ♜c1+ 5. ♔b4, ♜b1+ 6. ♔a3, ♜a1+ 7. ♔b2, ♜a6 8. ♜d8+ y 9. a8♔. 5. ♜c8!, ... Desaloja la casilla de coronación y carga la batería de descubierta (carga trasera). 5. ..., ♜xa7 Se amenazaba 6. a8♔. 6. ♔b6+, ... El jaque en descubierta gana la torre.

6.4.2. El ataque de desalojo. Ejercicios

178. Cramling-Martin

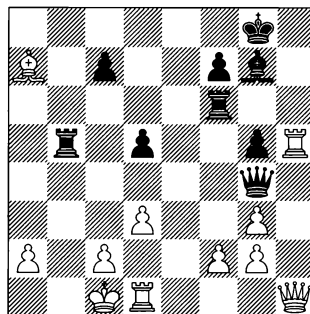
Barcelona, 1985



Las blancas juegan y ganan

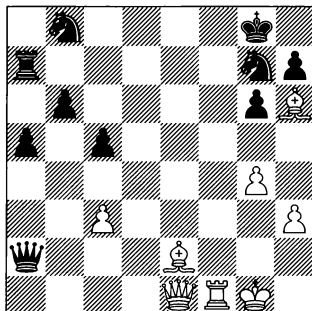
179. Vlk-Duras

Praga, 1909



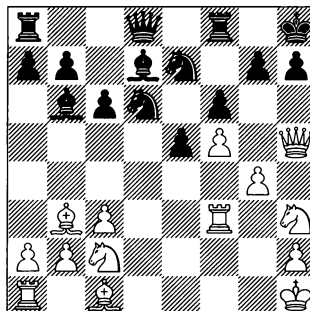
Las negras juegan y ganan

180. Chigorin-N.N
San Petersburgo, 1894



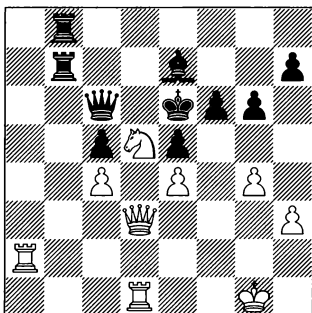
Las blancas juegan y ganan

183. Cochrane-Staunton
Londres



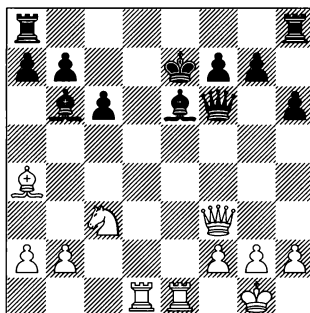
Las blancas juegan y ganan

181. Thiermann-Schmitt
Bad Kissingen, 1954



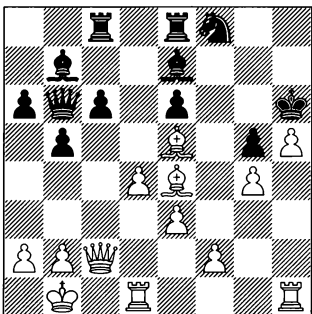
Las blancas juegan y ganan

184. Klavins-Shuravlev
Riga, 1968



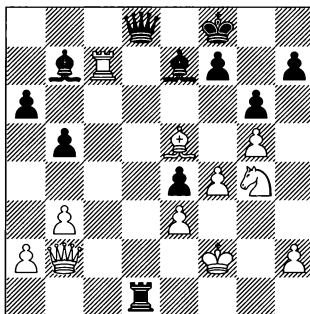
Las blancas juegan y ganan

182. Folgelevich-Verlinski
Moscú, 1937



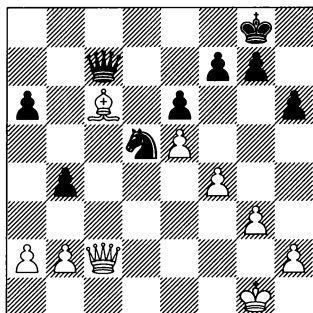
Las blancas juegan y ganan

185. Alfeis-Thormann



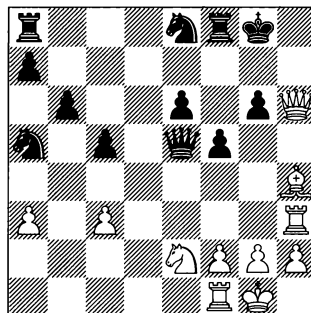
Las blancas juegan y ganan

186. **Projorovich-Ravinski**
URSS, 1958



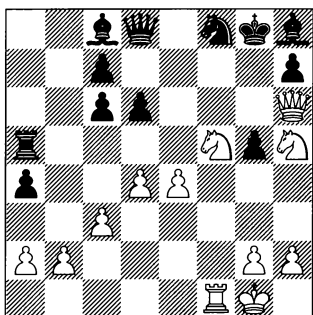
Las negras juegan y ganan

189. **Aulicky-Formanek**
Correspondencia, Checoslovaquia, 1954



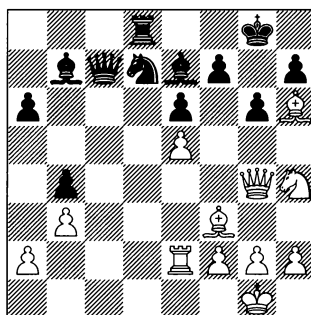
Las blancas juegan y ganan

187. **Roneat-Reicher**
Alemania, 1950



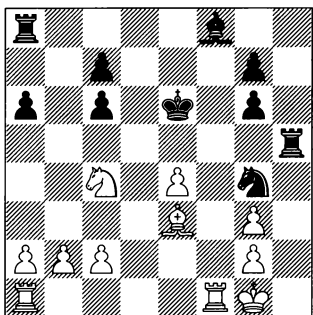
Las blancas juegan y ganan

190. **Forintos-Ree**
Skopje, 1972



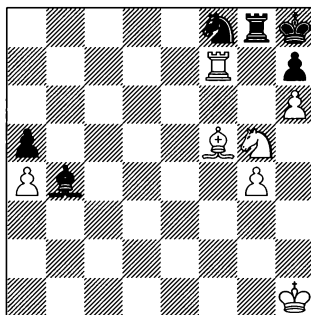
Las negras juegan y ganan

188. **Dely-Kerkoff**
Sombor, 1966



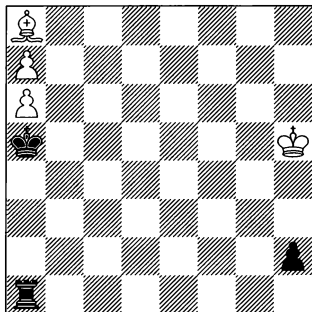
Las negras juegan y ganan

191. **Lewitt-Busse**
Berlín, 1914



Las blancas juegan y ganan

192. J. Fritz

Svobodne Slovo, 1961

Las blancas juegan y ganan (¡difícil!)

Pistas

178. Una ficha propia está en medio e impide atacar la torre de h2.

179. La torre de f6 reprime la actividad del alfil de g7.

180. Uno de los dos alfiles blancos frena el ataque.

181. Sí, si el caballo no estuviera ahí y la dama negra estuviese en otro sitio...

182. Las blancas despejan el camino; entonces amenazan una combinación, imparable, de descubierta.

183. ¡Primero abrir, luego desalojar!

184. La dama blanca debería tener la posibilidad de intervenir en el ataque al rey con ganancia de tiempo.

185. Si las blancas quitasen del tablero una de sus piezas, podrían dar mate.

186. Las negras casi pueden atacar a la vez la dama y el alfil con el caballo.

187. Si la dama no estuviese en h6, el caballo de f5 podría dar mate en esa casilla.

188. Las negras regalan una pieza al adversario y ganan.

189. ¿Qué pieza propia frena el ataque?

190. Las negras pueden ganar si quitan el obstáculo.

191. Si la torre de f7 no estuviera, las blancas podrían dar mate en una jugada.

192. ¡Desalojo y bloqueo!

Soluciones

178. 1. f5 ataca el alfil negro y despeja la diagonal b8-h2 para la dama. A 1. ..., gxf5 (1. ..., ♖xf5 2. ♗c7; la torre de h2 está atacada y no puede salvarse) sigue 2. ♗c7, f4 3. ♗xf4, ♗xf4 4. exf4, ♖h4 5. g3, ganando la calidad.

179. 1. ..., ♖b1+ (desaloja la columna «b» para la torre de f6) 2. ♙xb1 (2. ♙d2, ♖xf2+ 3. ♙xf2, ♙c3+ 4. ♙xc3, ♗b4#) 2. ..., ♖b6+ (despeja la diagonal a1-h8 para el alfil) 3. ♙c1 (3. ♙xb6, ♗b4+ 4. ♙c1, ♙b2+ 5. ♙b1, ♙c3+ 6. ♙c1, ♗b2#) 3. ..., ♙b2+ 4. ♙d2, ♙c3+ 5. ♙c1, ♖b1+ 6. ♙xb1, ♗b4+ 7. ♙c1, ♗b2#.

180. 1. ♙c4+ (despeja la columna «e» para la dama) 1. ..., ♗xc4 2. ♗e8+, ♘xe8 (desviación del caballo de g7, donde interceptaba la acción del alfil de h6 sobre la casilla f8) 3. ♖f8#.

181. 1. ♖a6, ♗xa6 (la dama negra se desvía de d5 y se dirige a la casilla a6, donde el caballo puede atacarla) 2. ♘c7+ (el caballo desaloja la casilla d5, en la que la dama blanca puede dar mate, y ataca a la vez al rey y la dama negras) 2. ..., ♙f7 3. ♗d5+, ♙f8 4. ♙xa6, ♖d8 5. ♗xb7, ganando.

182. 1. ♙h7 desbroza el camino a la dama. 1. ..., c5 (1. ..., ♘xh7? 2. ♗g6#) 2. ♗g6+, ♘g6 3. hxg6+, ♙xh1 4. ♖xh1#.

183. Muchas piezas blancas miran al rey negro. 1. ♗xh7+ (la apertura), ♙xh7 2. ♘g5+ (el desalojo), y no puede eludirse 2. ♖h3#.

184. 1. ♘d5+! (despeja la tercera fila para la dama y, además, desvía el peón de c6) 1. ..., cxd5 2. ♗a3+, ♙d8 3. ♗d6+, ♙c8 4. ♖c1+, con mate.

185. El alfil de e5 bloquea el camino a la dama hacia h8. La jugada 1. ♙d6! lo deja libre y ataca al inseguro alfil de e7. Las negras están perdidas.

186. En b4, el caballo podría dar una hor-

quilla a la dama y el alfil. Por eso, desalojar esta casilla con **1. ..., b3 2. axb3** permite ganar el alfil mediante **2. ..., b4**.

187. Si la dama no estuviese en h6, el caballo de f5 podría dar mate en esa casilla. Gana desalojarla con **1. ♖e6+ 1. ..., ♜xe6 2. ♞h6#**. Se da mate a las negras aunque su caballo ha desalojado la casilla de fuga f8 porque el caballo blanco ya no obstruye la columna «f» y la torre de f1 controla la casilla f8.

188. El rey blanco está apretado, pero de momento las negras no tienen suficientes piezas atacando su posición.

El alfil de f8 obstruye el camino a la torre de a8 hacia h8. Así pues, hay que jugar **1. ..., ♙c5!**, que despeja la octava fila y amenaza el alfil de e3, y a continuación **2. ..., ♖ah8 y 3. ..., ♖h1#**. **2. ♖fe1, ♖ah8 3. ♙f1, ♞xe3+ 4. ♞xe3, ♙xe3** también es inútil.

189. La posición del rey negro peligra. Las blancas podrían dar mate con **1. ♖h7#** si el alfil dejase ver la columna «h» a la torre de h3.

Despejando la columna «h» con **1. ♙f6!** se amenaza **♖h7#**. Las negras no tienen defensa aunque pueden capturar el alfil blanco con tres piezas:

a) **1. ..., ♖xf6 2. ♖h7#**.

b) **1. ..., ♞xf6 2. ♖xg6#**.

c) **1. ..., ♖xf6 2. ♖h8+, ♙f7 3. ♖h7+, ♞g7 4. ♖xg7#**.

190. La primera fila es una debilidad. Las negras no pueden aprovecharla porque el alfil de h6 defiende la casilla c1 e impide que la dama negra dé jaque ahí y la torre negra está bloqueada por el caballo de su propio bando. Con **1. ..., ♞f6** se despeja la columna «d» y se ataca la dama blanca. Las blancas tienen que elegir entre perder la dama y que les den mate.

191. 1. ♖xh7+ (se desaloja una casilla con ganancia de tiempo) 1. ..., ♞xh7 2. ♞f7#.

192. Las blancas querrían obtener una nueva dama. Las negras amenazan coronar el peón y parar después los dos peones blancos.

1. ♙h1!, ♖xh1 (desalojo de una casilla con bloqueo de la casilla de coronación) **2. a8♖, ♖d1!** (las negras vuelven a amenazar coronar el peón con jaque, y las blancas no pueden dar jaque) **3. ♖h1!, ♖xh1** (nuevo desalojo con bloqueo del peón) **4. a7 y 5. a8♖+.**

7. COMBINACIONES DE RED

En una combinación de red, el rey u otra pieza están completamente constreñidos. Todas las casillas de fuga están bloqueadas o controladas por piezas adversarias. La pieza constreñida, además, está amenazada y se pierde. Al cercar al rey se habla de red de mate; si el cerco se estrecha sobre otra pieza, hay que hablar de red de piezas.

7.1. Redes de mate

7.1.1. Creación de los modelos de mate

Las redes de mate se tejen de diversas maneras. Las casillas de fuga que tiene el rey pueden estar controladas por piezas adversarias o bloqueadas por piezas de su mismo color. Además, el rey puede verse constreñido por la banda del tablero. El jaque lo efectúan una pieza o dos, en caso de que sea un jaque doble.

El rey está en mate si se cumplen las condiciones siguientes:

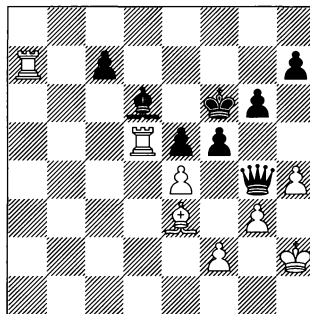
- El rey está constreñido y atacado,
- la pieza que da jaque no puede capturarse y
- la línea de ataque no puede obstruirse.

Para crear estos tres requisitos previos, el bando atacante emplea varios procedimientos.

Constreñir más al rey

- 1) Constreñimiento mediante el control de las casillas de fuga:

193. **Helmerts-Hölzl**
Randers, 1982

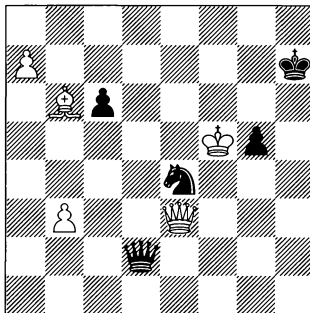


Las blancas juegan y ganan

Las blancas pueden controlar las casillas de fuga que tiene el rey negro en la séptima fila sacrificando la calidad con **1. ♖xd6+, cxd6** y darle mate mediante **2. ♔g5+, ♕e6** **3. ♖e7**.

Si **1. ... , ♕e7**, las negras ya están en inferioridad de material decisiva y, además, caen en la red de mate de las tres piezas blancas: **2. ♔c5, ♖xe4** **3. ♖xc7+, ♕e8** **4. ♖f6, ♕d8** **5. ♖e7 y ♖f8#**.

194. **Trapl-Forintos**
Oberhausen, 1962



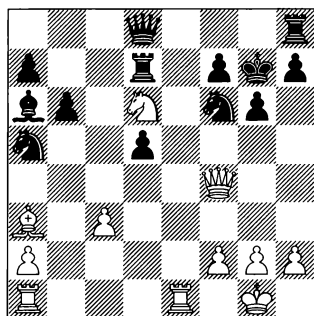
Las negras juegan y ganan

En esta posición, el rey blanco está en medio del tablero y, en apariencia, tiene a su disposición mucho espacio para moverse.

Sin embargo, después de 1. ..., ♖d7+ 2. ♔xe4 (o 2. ♔e5), ♜d5# todas las casillas de fuga están controladas por fichas negras (solamente e3 está bloqueada por la dama blanca), y las blancas están en mate.

2) Constreñimiento por bloqueo de las casillas de fuga:

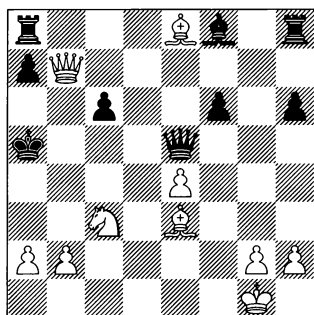
195. Spielmann-Lisitsin Moscú, 1935



Las blancas juegan y ganan

Luego de 1. ♖f5+, ♔g8 (1. ..., gxf5 2. ♜g5#) 2. ♜h6, ♖h5, las blancas pueden bloquear la casilla de fuga g7 con 3. ♜g7+, ♖xg7 y dar mate al rey negro mediante 4. ♖h6#.

196. Blackburne-N.N. 1912

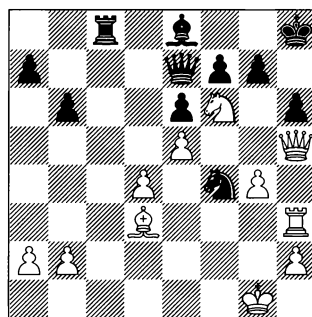


Las blancas juegan y ganan

Las blancas ganan por medio de 1. b4+, ♔xb4 2. ♔b6+, axb6 3. ♜xa8#. Las potenciales casillas de fuga b4 y b6 se han *bloqueado* atrayendo trebejos negros. Por eso, y porque el peón de a7 se desvió de la columna «a», las blancas pudieron dar mate con 3. ♜xa8#. Las casillas b4 y b6 las controlaron al principio piezas blancas, luego las ocuparon y –después de las capturas– las bloquearon fichas negras. La transformación del control en bloqueo por medio de la ocupación es un típico procedimiento de bloqueo.

Apertura de la posición del rey

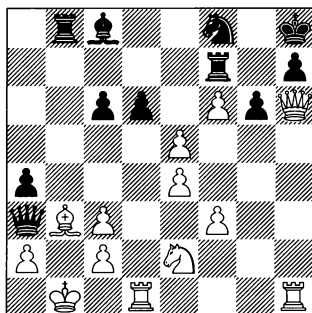
197. Vinogradov-Fedin Moscú, 1973



Las blancas juegan y ganan

Con el sacrificio de dama 1. ♜xh6+, gxf6 2. ♜xh6+, ♔g7 se eliminan los dos peones que frenaban el ataque y se abre la posición del rey negro. Las piezas blancas que quedan disfrutan de una gran actividad y pueden darle mate: 3. ♜h7+, ♔f8 4. ♜h8+, ♔g7 5. ♜g8+, ♔h6 6. g5#.

198. **Skuia-Rosenberg**
Riga, 1962

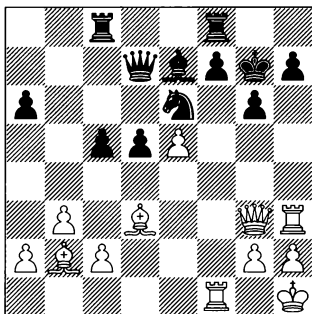


Las blancas juegan y ganan

La casilla de mate h7 está defendida, además de por el rey negro, por la torre de f7 y el caballo de f8.

Con 1. ♖xf8+, ♜xf8 se aniquila una de las piezas defensoras, el caballo, y se desvía otra, la torre. Al desviar la torre de la casilla f7 se abre, por añadidura, la diagonal a2-g8 al alfil de b3, que ahora controla la casilla de fuga g8. La eliminación del peón protector de h7 abre la posición aún más y conduce al mate mediante 2. ♜xh7+, ♔xh7 3. ♜h1#.

199. **Boros-Szabó**
Budapest, 1937



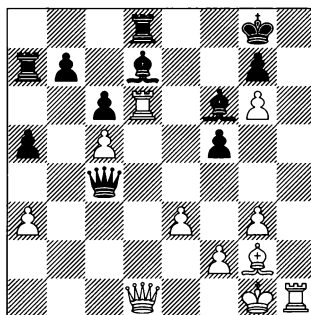
Las blancas juegan y ganan

Con un primer sacrificio de torre, 1. ♜xh7+, ♔xh7, se aniquila el primer defensor, y con otro, 2. ♜xf7+, ♜xf7, el segundo. Después de 3. ♖xg6+, ♔h8 4. ♖xf7 se amenaza dar

mate al rey, que está a la intemperie, en h7. Solamente puede impedirse el mate inminente perdiendo la dama: 4. ..., ♖g5 5. e6+ (jaque en descubierta con ataque a la dama) o 4. ..., ♖g7 5. e6 (ataque en descubierta).

Neutralización preventiva de la protección

200. **Kevorkov-Tarásov**
URSS, 1950



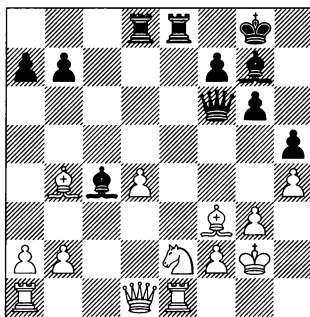
Las blancas juegan y ganan

1. ♙d5+!, cxd5, y se ha interceptado preventivamente la acción que ejercía la dama negra sobre f7 y g8. Las blancas utilizan estas casillas como puntos de invasión: 2. ♜h8+, ♔xh8 3. ♖h5+, ♔g8 4. ♖h7+, ♔f8 5. ♜xf6+, ♔e8 6. ♖g8+ (la dama negra no puede intervenir), ♔e7 7. ♖f7#.

Dirección del rey

201. Stöckl-Orienter

Viena, 1976



Las negras juegan y ganan

Las blancas tienen una pieza más. El rey blanco defiende el alfil de f3, que está amenazado por la dama negra. El alfil queda protegido, pero eso implica también que el rey debe capturar en caso de que la dama tome el alfil.

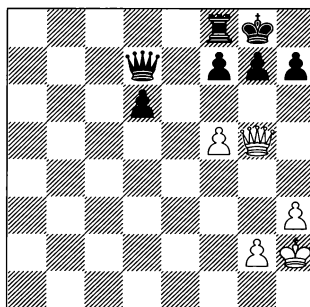
Después del sacrificio de dama 1. ..., ♛xf3+, 2. ♔xf3 es prácticamente forzada (2. ♖g1, ♙d5 3. ♘f4, ♛h1#), y el rey se ve atraído a campo abierto como por un imán. Sale todavía más con 2. ..., ♙d5+ 3. ♔f4, y la cacería finaliza con 3. ..., ♙h6#.

Creación de una casilla de invasión

Una casilla de invasión es una casilla que se encuentra muy cerca del rey y que el bando atacante domina. Una casilla así constriñe al rey, y ocuparla con la pieza adecuada conduce al mate.

202. Lasker

Manual de ajedrez, 1925



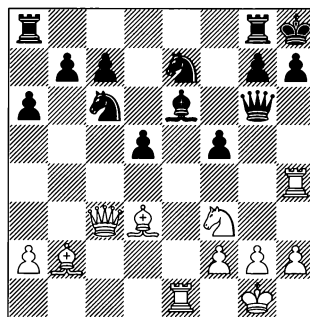
Las blancas juegan y ganan

El ataque 1. f6 al semiclavado peón de g7 puede rechazarse con 1. ..., g6. Así se ha originado en g7 una casilla de invasión que la dama blanca puede ocupar para dar mate: 2. ♛h6, seguida de 3. ♛g7#.

Movilización de la pieza que da mate

203. Atkinson-N.N.

Manchester, 1929



Las blancas juegan y ganan

Mediante un ataque a una pieza adversaria, en esta posición las blancas movilizan con ganancia de tiempo la pieza que dará mate.

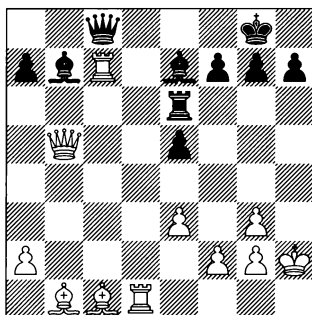
Con el sacrificio de calidad 1. ♖xe6, ♛xe6 se dirige la dama negra a e6, donde está expuesta. Entonces el caballo blanco puede ocupar una posición de ataque con ganancia de tiempo: 2. ♘g5. Luego de 2. ..., ♛g6, la

dama se ve desbordada al tener que defender las casillas h7 y f7 y puede desviarse con 3. ♖xh7+, ♜xh7. El rey negro está totalmente bloqueado por sus propias piezas, y se le da mate por medio de 4. ♘f7#.

Más eficaz todavía que movilizar piezas atacando una pieza adversaria es movilizarlas dando jaque al rey enemigo.

204. Bruc-Gandolfi

Milán, 1939



Las negras juegan y ganan

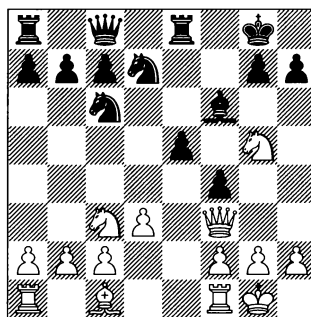
Tras 1. ..., ♖h6+ (moviliza la torre y desaloja la diagonal c8-h3 para la dama) 2. ♙g1, ♖h1+ 3. ♙xh1 (atracción del rey blanco a la zona de ataque de la dama y clavada del peón de g2 por el alfil de b7), las negras consiguen acercarse al rey enemigo con 3. ..., ♜h3+. Después de 4. ♙g1 se le da mate en la casilla de invasión g2 mediante 4. ..., ♜xg2#.

En los epígrafes siguientes de este capítulo se tratan importantes y frecuentes posiciones de mate. La clasificación de estas posiciones finales se efectúa según las piezas de ataque que intervienen en el modelo de mate.

7.1.2. Una pieza menor

El caballo

205. Philidor

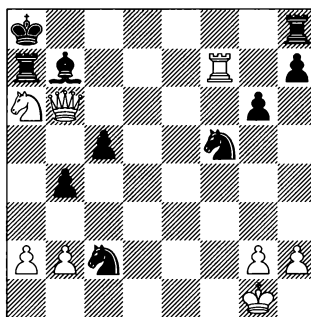


Las blancas juegan y ganan

El mate ahogado, ya conocido desde hace siglos: 1. ♜d5+, ♙h8 (1. ..., ♙f8 2. ♜f7#) 2. ♘f7+, ♙g8 3. ♘h6++, ♙h8 4. ♜g8+!, ♙xg8 5. ♘f7#.

206. Sotov-Glebov

Moscú, 1949



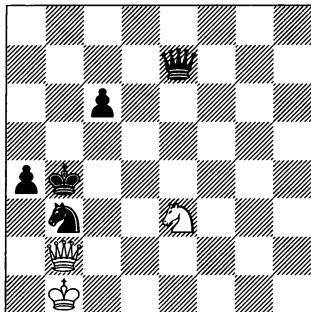
Las blancas juegan y ganan

Seguro que hay otras maneras de ganar, pero luego de 1. ♜c7! las negras pueden abandonar enseguida, pues se amenaza dar un mate ahogado con 2. ♜b8+, ♖xb8 3. ♘c7#. No hay defensa contra él, pues la torre de a7 está atada, y el alfil de b7, clavado.

Caballo y rey

207. Kúbbel

Parte final de un estudio,
150 Endspielstudien, 1925



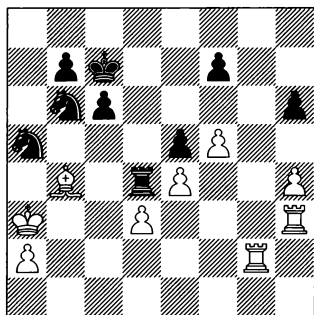
Las blancas juegan y ganan

El rey negro tiene mucha libertad de movimiento, pero se encuentra en la misma diagonal que su dama, que está indefensa. Por eso, con el ataque en línea 1. ♔a3+! puede constreñirse al rey. Las negras pueden elegir entre perder la dama (1. ..., ♕b5 2. ♔xe7) y el mate 1. ..., ♕xa3 (dirección) 2. ♖c2#. Al dar el mate, el caballo le quita al rey la última casilla de fuga.

Caballo y peones

208. Uhmeier-Krüger

Neumünster, 1976



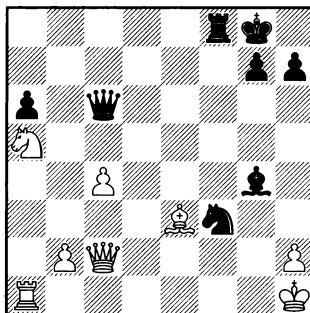
Las negras juegan y ganan

1. ..., ♖xd3+ 2. ♖xd3, ♖bc4+ (constreñe al rey blanco y deja libre el camino al peón «b») 3. ♕a4, b5#.

El alfil

209. N.N.-Evans

Londres, 1946



Las negras juegan y ganan

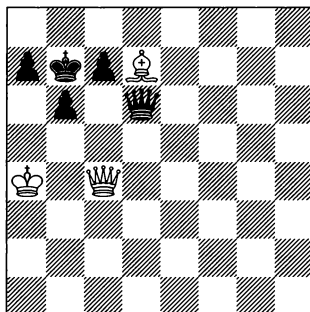
1. ..., ♖e1+ (jaque en descubierta) 2. ♕g1 (2. ♖xc6, ♔f1+), ♔h1+! (2. ..., ♔f1+ también gana) 3. ♕xh1 (se dirige el rey blanco con objeto de constreñirlo) 3. ..., ♔f1+ 4. ♕g1 (bloqueo de la casilla de fuga g1) 4. ..., ♖f3+ 5. ♔g2, ♕xg2#.

Alfil y rey

210. Du Mont

Posición didáctica

*Les bases de la combinaison
aux échecs, 1968*

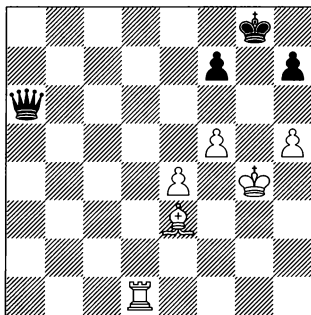


Las blancas juegan y ganan

1. ♔a6+ (se dirige el rey negro a la cárcel), ♕xa6 (1. ..., ♕b8(a8) 2. ♔c8#) 2. ♕c8#.

Alfil y peones

211. Kalandadze Drosha, 1966



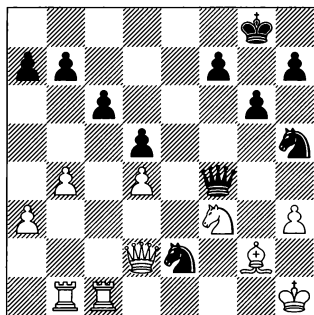
Las blancas juegan y ganan

El rey negro está constreñido y es vulnerable. 1. ♖d8+, ♔g7 2. h6+, ♔f6 (cacería) 3. ♖d6+!, ♚xd6 (se dirige la dama mediante un ataque doble) 4. ♙g5+, ♔e5 5. ♙f4+, ♔f6 (5. ..., ♔xe4 6. ♙xd6 gana la dama) 6. e5+! (6. ♙xd6?? da por resultado un ahogado) 6. ..., ♚xe5 (bloquea la casilla de fuga e5) 7. ♙g5#.

7.1.3. Varias piezas menores

Dos caballos

212. Sif-Kashdan EUA, 1948

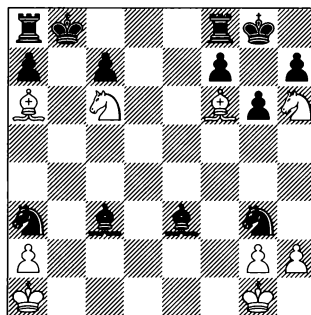


Las negras juegan y ganan

Los dos caballos negros rematan al rey blanco: 1. ..., ♞hg3+ 2. ♔h2, ♞f1++ (jaque

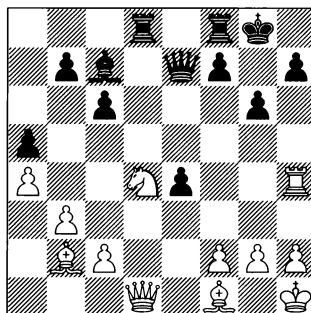
doble) 3. ♔h1, ♚h2+ (sacrificio de dama con objeto de bloquear una casilla de fuga) 4. ♞xh2, ♞fg3#.

Alfil y caballo



Esquema: Modelos de mate con alfil y caballo

213. Vuković-N.N.

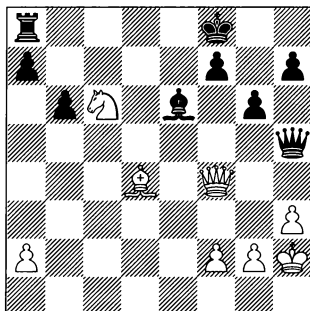


Las blancas juegan y ganan

1. ♞f5 amenaza mate en e7 y h6. 1. ..., ♚xh4 (1. ..., gxf5 2. ♚g4+, y se da mate a las negras; 1. ..., ♚g5 2. ♚c1!) 2. ♚h5, gxf5 (2. ..., ♚xh5 3. ♞e7#; 2. ..., gxf5 3. ♚xh4) 3. ♞h6#. En el modelo de mate participan dos piezas blancas: el caballo de h6, que da jaque, y el alfil de b2, que controla las casillas de fuga g7 y h8.

214. Svěshnikov-Ivanov

Minsk, 1976

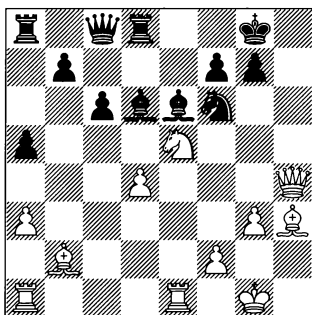


Las blancas juegan y ganan

1. ♔d6+, ♕g8 2. ♖e7+, ♔f8 3. ♖xg6+ (o 3. ♖c8+ –aislando la torre–, ♕g8 4. ♕d8#) 3. ..., ♔g8 4. ♕f8+, ♖xf8 5. ♖e7#. Una manera de dar mate parecidísima al clásico mate ahogado. (En la posición de partida, por cierto, gana también la tranquila jugada 1. ♕f6, que amenaza mate imparable.)

215. Taimánov-Kuzminish

Leningrado, 1950



Las blancas juegan y ganan

Las blancas tienen casi todas las piezas en posiciones de ataque al rey negro, cuya posición parece un tanto debilitada al faltar el peón de h7.

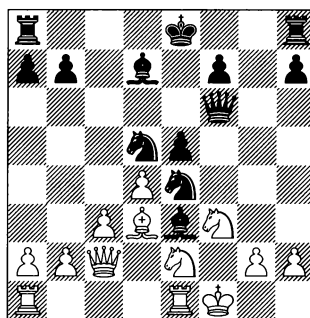
Con 1. ♖g6! se amenaza ♕h8#. El peón de f7 está sobrecargado (1. ..., fxf6 2. ♕xe6+, ataque doble). 1. ..., ♖h7 obstruye el paso a la dama hacia la casilla de mate h8, pero también bloquea una casilla de fuga que

tenía el rey negro. Después del sacrificio de calidad 2. ♖xe6 y la respuesta, obligada, 2. ..., fxe6, la dama negra se ve desbordada al tener que defender la torre y la casilla de mate e6. Luego de 3. ♕xd8+, ♕xd8 (si 3. ..., ♖f8, gana 4. ♕xd6; 3. ..., ♔f7 4. ♖h8#; 3. ..., ♕f8 4. ♕xc8, ♖xc8 5. ♕xe6#), el consagrado rey está en mate con 4. ♕xe6#.

Dos alfiles

216. Kellermann-Friedl

Núremberg, 1955



Las negras juegan y ganan

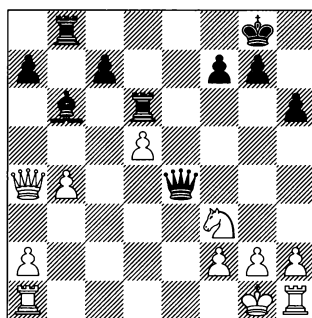
1. ..., ♕xf3+ (el peón de g2 está sobrecargado y se desvía) 2. gxf3, ♕h3#.

7.1.4. La torre y otras piezas

La torre

217. Albin-Bernstein

Viena, 1904

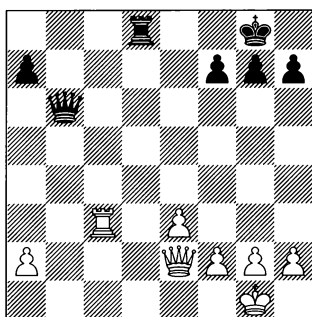


Las negras juegan y ganan

1. ..., ♖e2 (se amenaza 2. ..., ♖xf2#) 2. ♜f1 (bloquea la casilla de fuga f1) 2. ..., ♖xf3 3. gxf3 3. gxf3 (apertura por desviación), ♜g6#.

Un mate de torre por la primera o la última fila muy pocas veces se dará en partidas de torneo, pero como amenaza aparece con mucha frecuencia. La posición que sigue es muy conocida.

218. Bernstein-Capablanca
Moscú, 1914



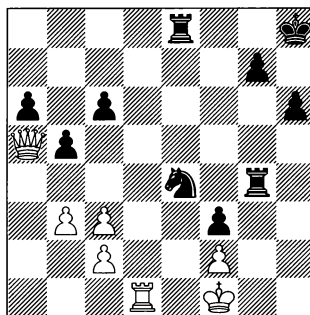
Las negras juegan y ganan

Las filas primera y última son débiles. Con 1. ..., ♖b2, las negras atacan las dos piezas mayores del adversario, que no están defendidas. Si las blancas capturan la dama, la torre negra da mate en la primera fila: 2. ♖xb2, ♜d1#. Otras jugadas permiten a las negras ganar la torre:

- a) 2. ♖d3, ♖a1+ 3. ♖f1, ♖xc3.
- b) 2. ♜d3, ♖b1+ 3. ♖f1, ♖xd3.
- c) 2. ♖e1, ♖xc3.
- d) 2. ♜c8, ♖a1+ 3. ♖f1, ♖xf1 4. ♖xf1, ♜xc8.

Torre y peones

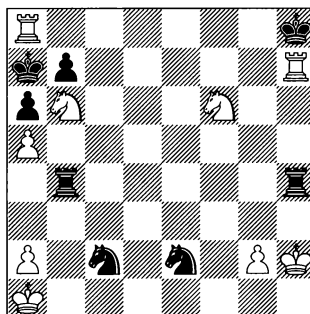
219. Koivisto-Pyhälä
Helsinki, 1988



Las negras juegan y ganan

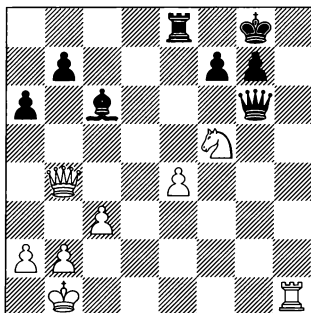
- 1. ..., ♖d2+ (desaloja la columna «e») 2. ♜xd2 (bloquea la futura casilla de fuga d2) 2. ..., ♜e1+ (también sirve 2. ..., ♜h4 3. ♖g1, ♜e1#) 3. ♖xe1 (desviación de la casilla g1) 3. ..., ♜g1#.

Torre y caballo



Esquema: Modelos de mate con torre y caballo

220. Romanovski 1950



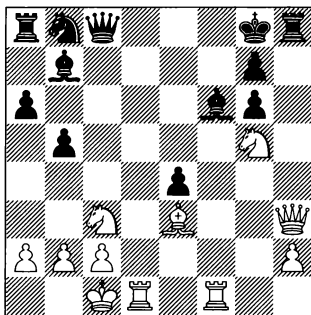
Las blancas juegan y ganan

Después de 1. ♔f8+, las negras disponen de dos respuestas, que, sin embargo, son insuficientes:

a) 1. ..., ♖xf8 (atracción de la torre con objeto de bloquear una casilla de fuga) 2. ♞e7#

o
b) 1. ..., ♕xf8 (desviación del rey de la casilla de ataque h8) 2. ♖h8#.

221. Kavalek-Chodos Sinaia, 1965

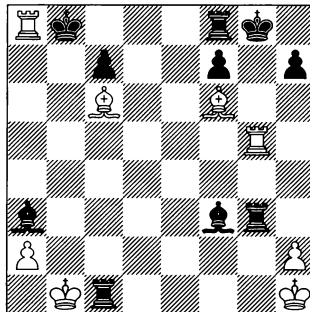


Las blancas juegan y ganan

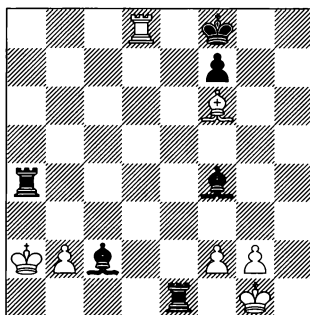
1. ♖d8+ es un ataque de sobrecarga a la dama negra que, de momento, se rechaza con 1. ..., ♗xd8 (si 1. ..., ♔xd8, la dama deja de controlar el punto e6, y sigue 2. ♔e6+ y ♔f7#). Sin embargo, ahora el alfil se ha desviado de la columna «f» y dirigido a d8, donde obstruye el camino a la dama hacia f8. 2.

♔xh8+, ♕xh8 3. ♖f8# es el resultado de la obstrucción que ha realizado el alfil negro.

Torre y alfil



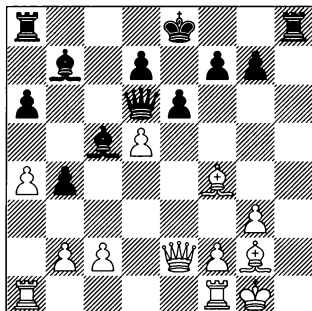
Esquema: Modelos de mate con torre y alfil



Esquema: Modelos de mate con torre y alfil

222. Gutop-Roshal

Moscú, 1963

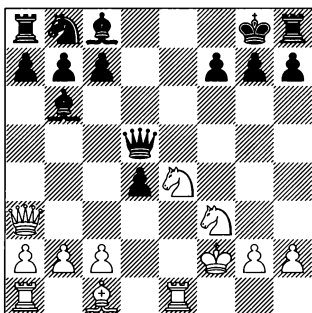


Las negras juegan y ganan

1. ..., ♖xd5! 2. ♕xd5, ♕xd5, y, excepto el mate de torre en h1, no se amenaza nada, pero contra esta amenaza no hay defensa porque el peón de f2 está clavado.

223. Richardson-Delmar

Nueva York, 1885



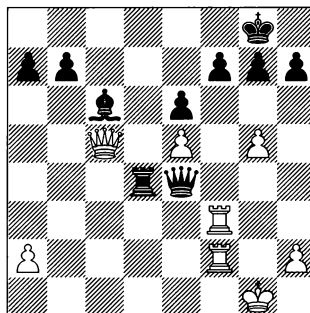
Las blancas juegan y ganan

1. ♖f6+ (desaloja la columna «e» para la torre), gxf6 (forzada, pero procura una ventana al rey negro) 2. ♖f8+ (atrae al rey para ganar un tiempo), ♜xf8 3. ♕h6+ (cierra la ventana de g7 con ganancia de tiempo y desvía el rey de la casilla de invasión e8), ♕g8 4. ♜e8#.

Dos torres

224. Winter-Friede

RDA, 1978

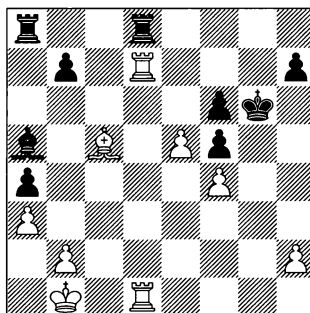


Las blancas juegan y ganan

1. ♖f8+! (atracción del rey negro para poder movilizar una pieza de ataque con ganancia de tiempo en la jugada siguiente) 1. ..., ♖xf8 2. ♜xf7+, ♕e8 3. ♜f8+, ♕d7 4. ♜2f7#.

225. Polugaevski-Szilágyi

Moscú, 1960

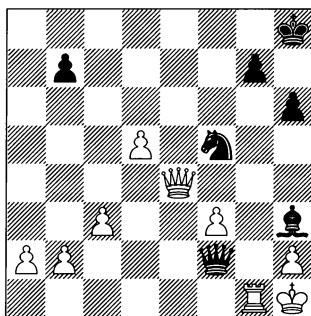


Las blancas juegan y ganan

Después de 1. ♜g1+, ♕h6, la torre negra debe permanecer en d8 a causa de la amenaza de mate ♜d3-h3#. Sin embargo, luego de 2. ♕f8+ se ve obligada a capturar, 2. ..., ♜xf8, a causa del mate que se amenaza, 2. ..., ♕h5 3. ♜xh7#. Así se desvía de su tarea defensiva en la columna «d». Sigue 3. ♜d3 y 4. ♜h3# (o 3. ..., ♕e1 4. ♜h3+, ♕h4 5. ♜xh4#).

7.1.5. La dama y otras piezas

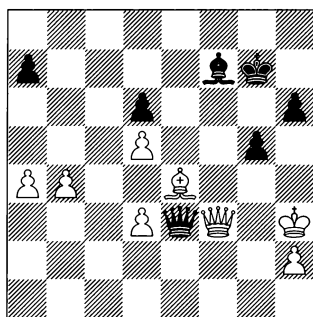
La dama

226. N.N.-Andersen
Christiana, 1914

Las negras juegan y ganan

1. ..., ♕g2+ 2. ♖xg2 (se desvía la torre de la primera fila) 2. ..., ♜f1+ 3. ♜g1 (se dirige la torre a la casilla de fuga g1 para que la bloquee), ♘g3+ 4. hxg3 (apertura de la posición del rey), ♜h3#.

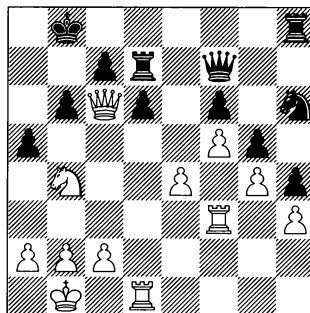
Dama y peón

227. Larsen-Spasski
Linares, 1981

Las negras juegan y ganan

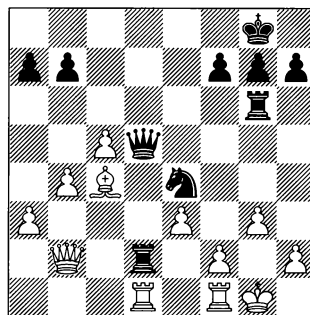
1. ..., g4+ (horquilla) 2. ♖xg4, ♕h5+ (ataque en línea) 3. ♘h5 (atracción), ♜g5#.

Dama y torre

228. Keres-Mikenas
Tiflis, 1946

Las blancas juegan y ganan

Después de 1. ♖a6+, ♜a7, 2. ♘c5! obliga al peón de b6 a desviarse, 2. ..., bxc5, debido a la amenaza doble ♜b7# y ♘xd7 y fuerza así la apertura de la posición del rey negro. Luego de 3. ♜a3, las blancas pueden abrir la posición todavía más eliminando el peón de a5, y pronto darán mate al rey enemigo.

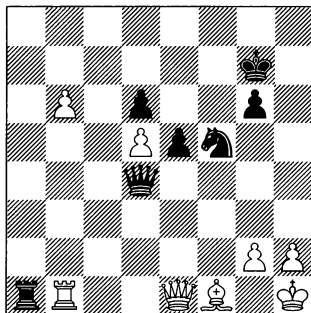
229. Sigmund-Eret
Correspondencia, 1951

Las negras juegan y ganan

La segunda fila se abre haciendo palanca con dos sacrificios de pieza: 1. ..., ♘xg3 (desalojo y preparación de la apertura) 2. hxg3 (2. ♕xd5, ♘e4+ 3. ♖h1, ♘xf2+ 4. ♜xf2, ♜xd1+ 5. ♜f1, ♜xf1#) 2. ..., ♜xg3+ 3. fxg3 (apertura de la segunda fila), ♜g2#.

230. Kárpov-Taimánov

Leningrado, 1977



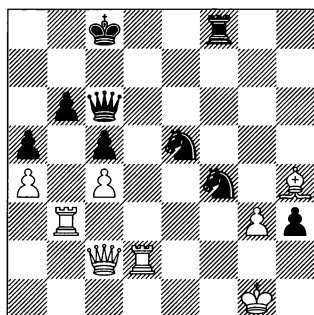
Las negras juegan y ganan

1. ..., ♖g3+!, y las blancas abandonan a causa de 2. hxg3, ♜a8!, y el mate mediante 3. ..., ♜h8+ es inevitable.

Dama y caballo

231. Bogoljubow-Monticelli

San Remo, 1930



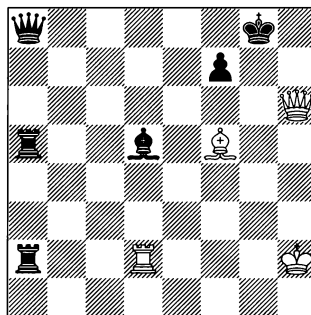
Las negras juegan y ganan

1. ..., ♖e2+ 2. ♜xe2 (bloqueo de e2), ♜f1+ 3. ♙xf1 (se desvía al rey de la casilla de invasión h1), ♜h1+ (movilización de la dama) 3. ♙f2, ♙g4#.

Dama y alfil

232. Nimzowitsch

Mi sistema, 1925



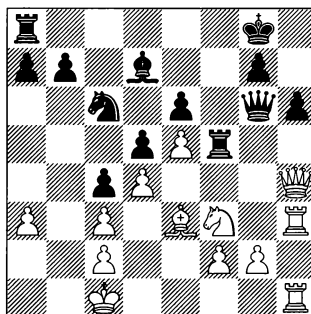
Las blancas juegan y ganan

Si contra 1. ♜g2+ las negras tuviesen que jugar 1. ..., ♙xg2, se les daría mate, pero pueden responder 1. ..., ♜xg2+.

Por eso, 1. ♙h7+, ♙h8 2. ♙c2+! (jaque en descubierta que aísla la torre de a2 de g2), ♙g8 3. ♜g2+, ♙xg2 (se ha conseguido: distracción y atracción) 4. ♙h7+, ♙h8 5. ♙g6+, ♙g8 6. ♜h7+, ♙f8 7. ♜xf7#. Una manera de dar mate con dama y alfil que ocurre con frecuencia.

233. Mortensen-Karlsson

Esbjerg, 1988



Las negras juegan y ganan

1. ..., ♜xf3 (desalojo y eliminación de un posible defensor) 2. ♜xf3 (o 2. gxf3), ♙b4 (desalojo) 3. axb4, ♙a4, ganando, pues no se puede defender la casilla c2: 4. ♙d1,

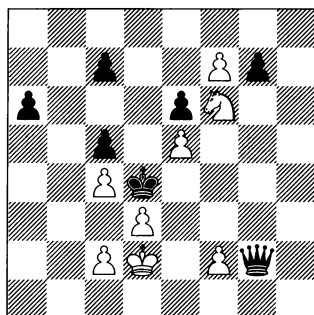
♖xc2+, ♔e1, ♖d1# o 4. ♔b2, ♖xc2+ 5. ♔a1, ♙b3 y 6. ..., ♖a2#. Las negras, por desgracia, dejaron pasar esta oportunidad.

7.1.6. Los peones

Un solo peón no puede dar mate al rey adversario; necesita siempre el apoyo de otro peón o de una pieza.

234. Kúbbel

Magyar Sakkvilág, 1934



Las blancas juegan y ganan

Las blancas podrían coronar el peón, pero las negras amenazan al rey blanco con 1. ..., ♖xf2+. El rey negro está apretado.

1. ♘e4 (defiende f2), ♖f3 (impide que las blancas obtengan una nueva dama) 2. f8♖! (a pesar de todo), ♖xf8 3. ♘f6!! (reprime la dama; al mismo tiempo se descarta 3. ..., ♔xe5 a causa de 4. ♘d7+), gxf6 4. f4, seguido de c3#.

O:

a) 3. ..., ♖b8 4. c3+, ♔xe5 5. ♘d7+ (horquilla) y ♘xb8.

b) 3. ..., ♖h8 4. ♘g4, ♖h6+ 5. ♘xh6, gxh6 6. f4, h5 7. c3#.

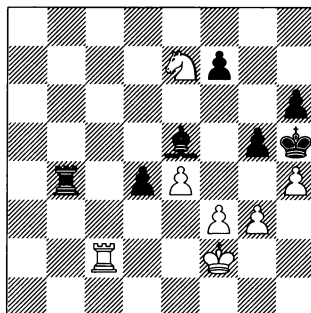
c) 3. ..., ♖a8 4. ♘g4, ♖f3 5. c3#.

d) 3. ..., ♖xf6 4. exf6, gxf6 5. f4 y 6. c3#.

7.1.7. Redes de mate. Ejercicios

235. Jansson-Ivarsson

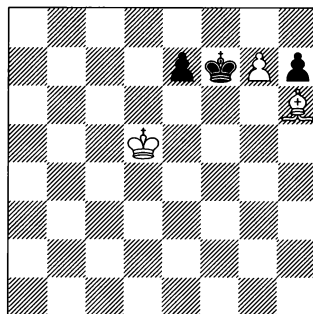
1973



Las blancas juegan y ganan

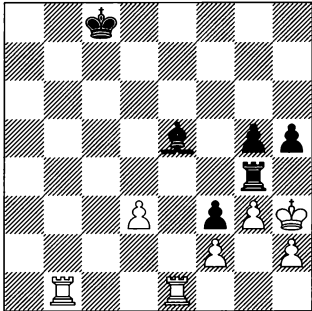
236. Troitski

Novoe Vremia, 1895



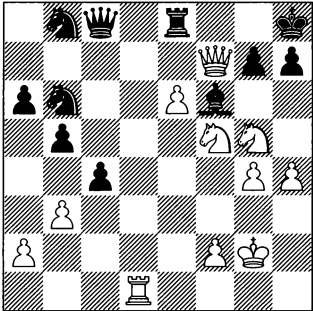
Las blancas juegan y ganan

237. **Palatnik, Alburt**
Chess Tactics, 1995



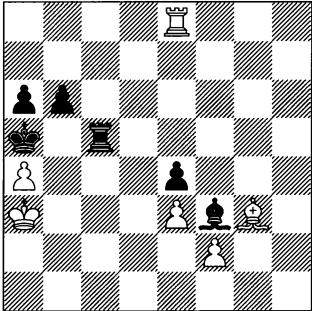
Las negras juegan y ganan

240. **Tal-Portisch**
Biel, 1976



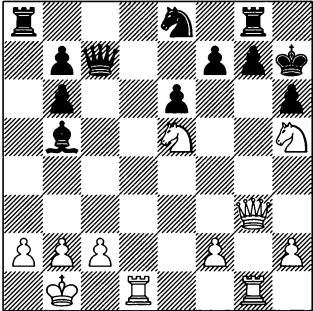
Las blancas juegan y ganan

238. **Wachtel-Musiol**
Polonia, 1953



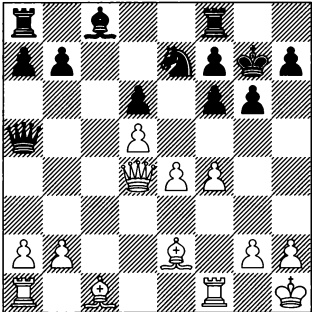
Las blancas juegan y ganan

241. **Horváth-Eperjesi**
Budapest, 1971



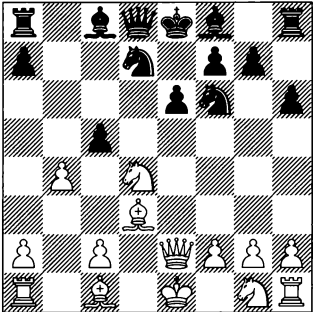
Las blancas juegan y ganan

239. **Vanka-Skala**
Praga, 1960



Las blancas juegan y ganan

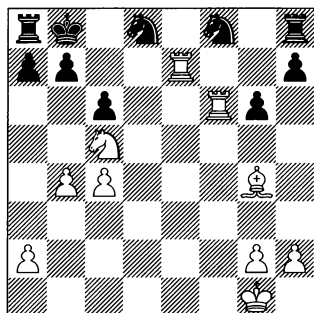
242. **Gershon-Finkel**
Úbeda, 1997



Las blancas juegan y ganan

243. Pfleger-Dornitz

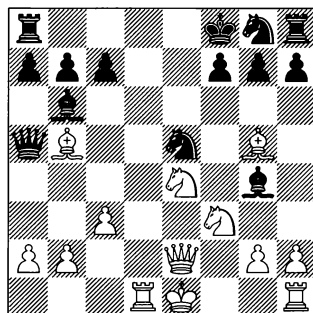
Tel Aviv, 1964



Las blancas juegan y ganan

246. Najdorf-N.N.

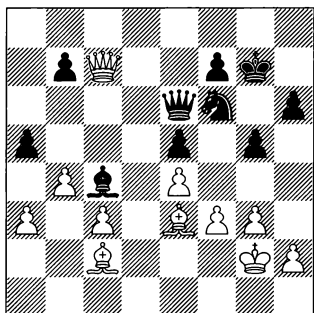
Buenos Aires, 1942



Las blancas juegan y ganan

244. Andersson-Hartston

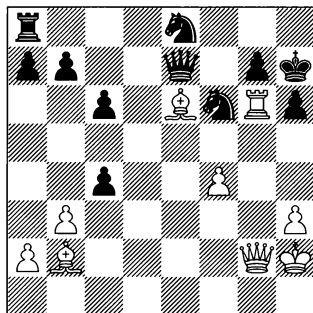
Hastings, 1972-1973



Las negras juegan y ganan

247. Bauer-Göllner

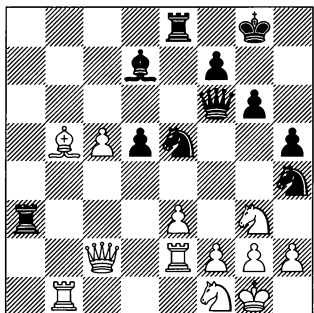
Berlín, 1956



Las blancas juegan y ganan

245. Andruet-Spasski

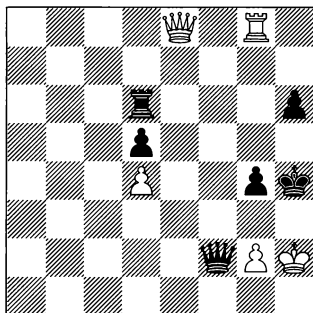
Coblenza, 1988



Las negras juegan y ganan

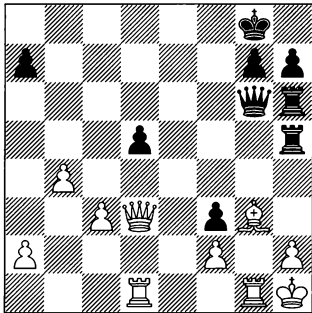
248. Androwizki-Caldwell

Hyères, 1979



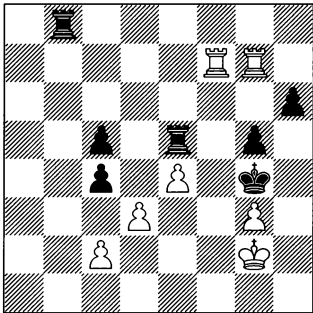
Las blancas juegan y ganan

249. **Issakov-Pizchela**
Syktyvkar, 1978



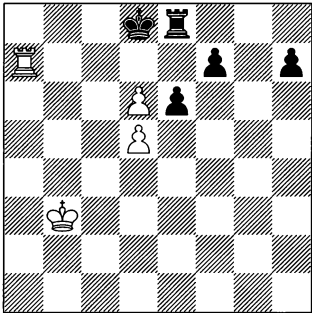
Las negras juegan y ganan

252. **Durao-Catozzi**
Dublín, 1957



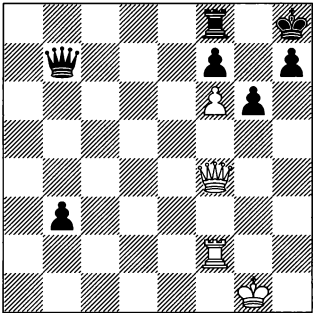
Las blancas juegan y ganan

250. **Palatnik, Alburt**
Chess Tactics, 1995



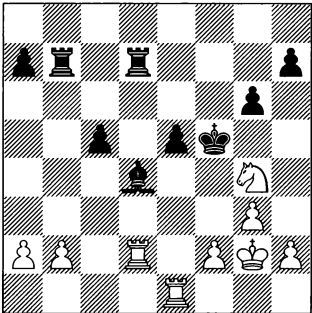
Las blancas juegan y ganan

253. **Averbaj** - Posición didáctica,
Chess Middlegames, 1996



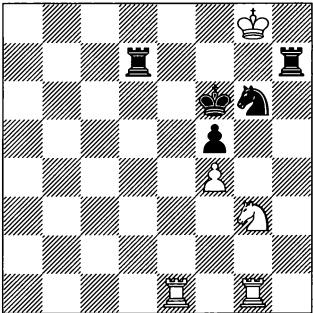
Las blancas juegan y ganan

251. **Petrosián-Ivkov**
Yugoslavia-URSS, 1979



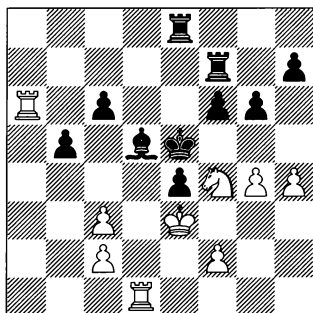
Las blancas juegan y ganan

254. **Al-Adli**
¡Siglo IX!



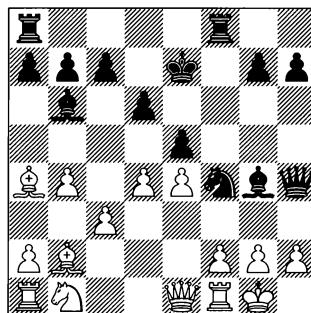
Las blancas juegan y ganan

255. **Hrodmadka-Opočenský**
Košice, 1931



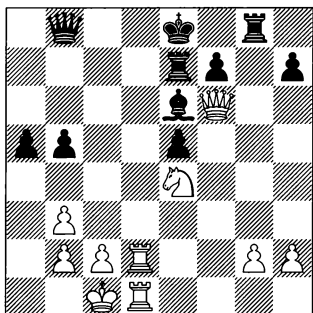
Las blancas juegan y ganan

258. **E. Larsen-Erlandson**
FS, 1966



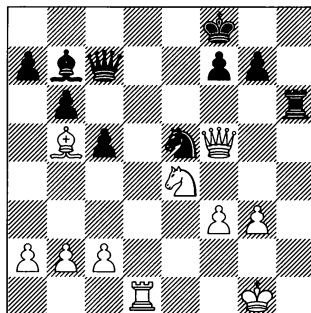
Las negras juegan y ganan

256. **Shampetov-Ubortsev**
Frunze, 1985



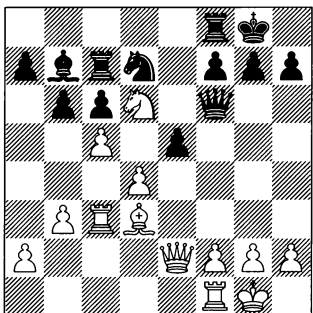
Las blancas juegan y ganan

259. **King-Bedjanian**
California, 1962



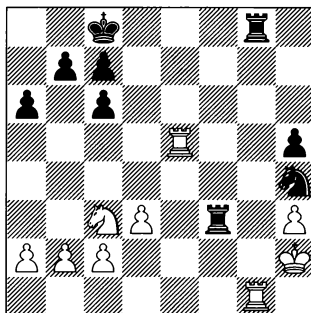
Las blancas juegan y ganan

257. **Tóth-Szigeti**
Budapest, 1946



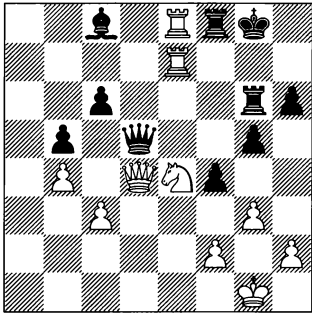
Las blancas juegan y ganan (¡difícil!)

260. **Tartakower-Schlechter**
Viena, 1908



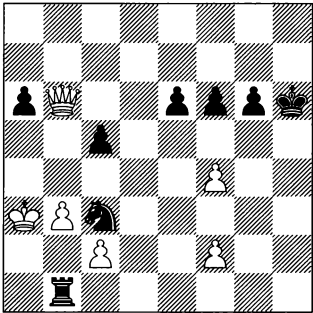
Las negras juegan y ganan

261. **Wojkiewicz-Kuzmin**
Riga, 1979



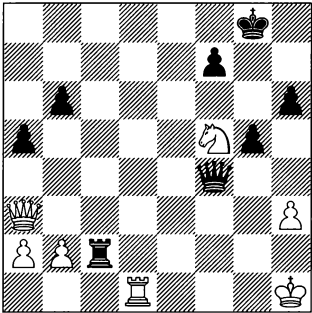
Las blancas juegan y ganan

264. **Thornley-Griffith**
Londres, 1903



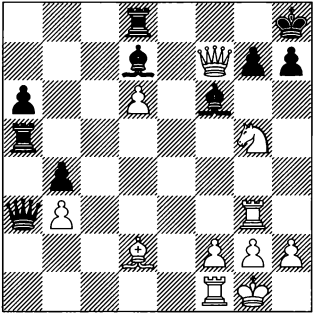
Las negras juegan y ganan

262. **Vidmar-Euwe**
Karlsbad, 1929



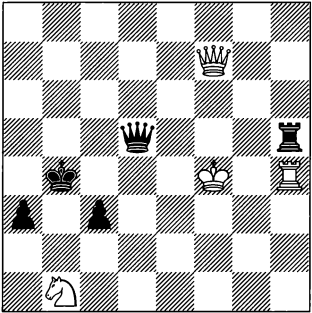
Las blancas juegan y ganan

265. **Levitski-Freyman**
Vilna, 1912



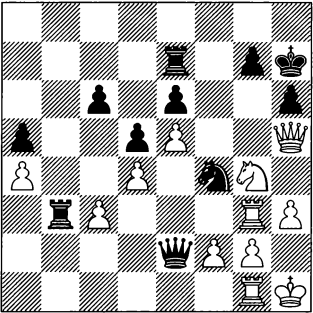
Las blancas juegan y ganan

263. **Lommer**
Die Schwalbe, 1965



Las blancas juegan y ganan

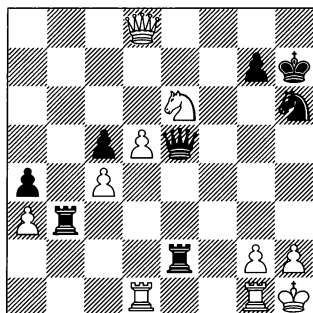
266. **Nimzowitsch-Giese**
Riga, 1913



Las blancas juegan y ganan

267. Polvin-Krejci

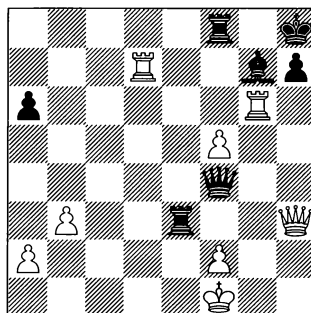
Viena, 1954



Las negras juegan y ganan

270. Ernst-Benjamin

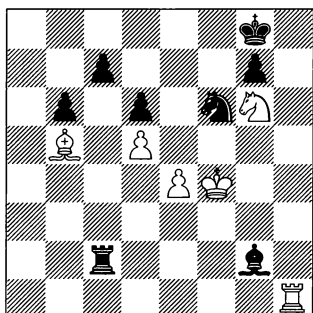
Reikiavik, 1990



Las blancas juegan y ganan

268. Bondarevski-Ufimtsev

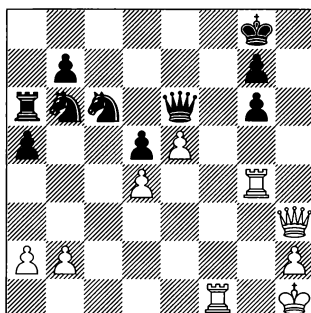
Leningrado, 1936



Las blancas juegan y ganan

271. Fedoruk-Shilov

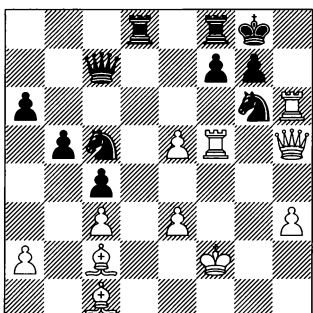
Leningrado, 1979



Las blancas juegan y ganan

269. Judinovskij-Zhuravlev

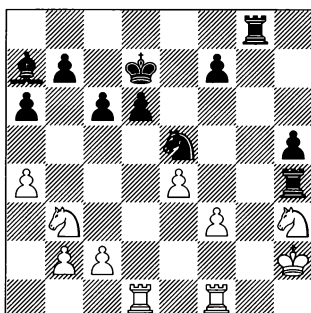
URSS, 1990



Las blancas juegan y ganan

272. Prandstetter-Hort

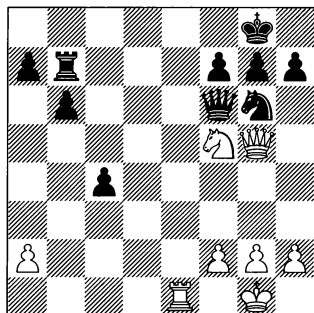
Sumperk, 1986



Las negras juegan y ganan

273. Alekhine-Freeman

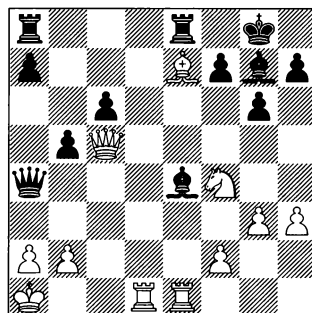
Nueva York, 1924



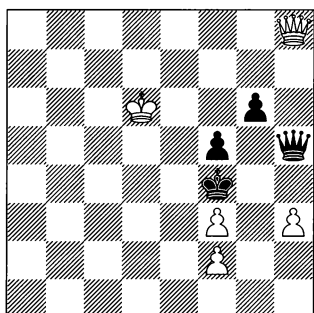
Las blancas juegan y ganan

276. Gustavsson-Kurho

Helsinki, 1978



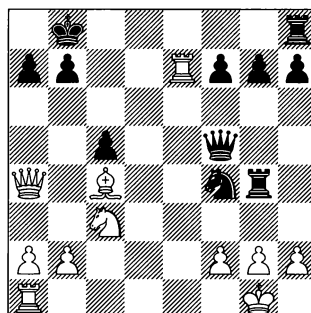
Las negras juegan y ganan

274. Borgström*Tidskrift för Schack*, 1956

Las blancas juegan y ganan

277. Sosenkov-Isakov

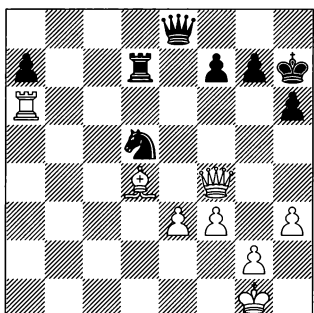
Correspondencia, 1971



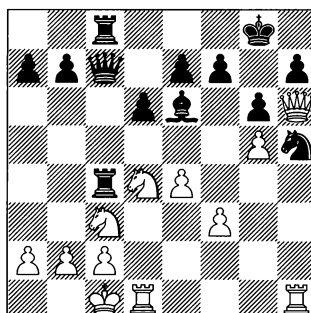
Las negras juegan y ganan (¡difícil!)

275. Furman-Jólmov

Leningrado, 1963



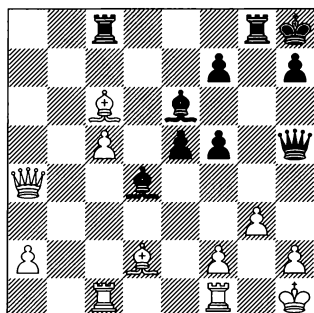
Las blancas juegan y ganan (¡difícil!)

278. Iscuk-Novokovski

Las blancas juegan y ganan

279. Adorján-Miles

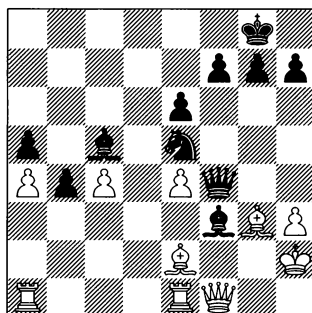
Linares, 1985



Las negras juegan y ganan

282. Molinari-Cabral

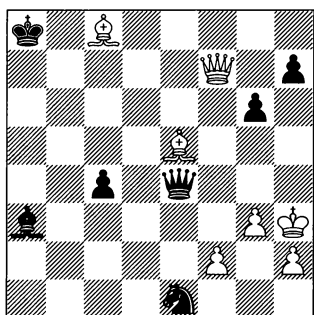
Uruguay, 1943



Las negras juegan y ganan

280. Fricker-De Vita

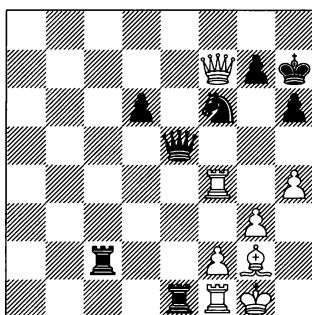
Catanzaro, 1979



Las blancas juegan y ganan

283. Lautier-Hertneck

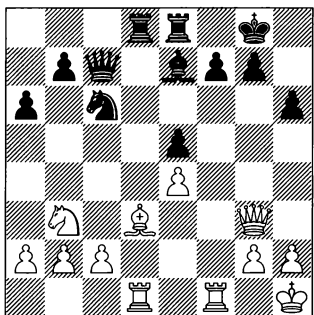
Tilburgo, 1992



Las blancas juegan y ganan

281. Hartston-Penrose

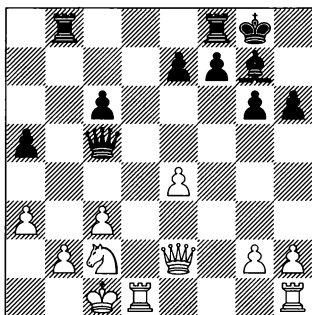
Hastings, 1963



Las blancas juegan y ganan

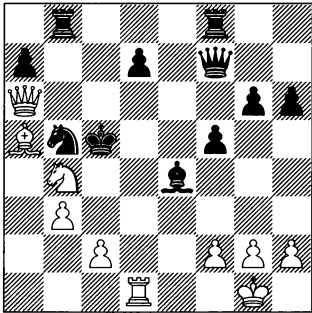
284. Kapengut-Vaganián

1970



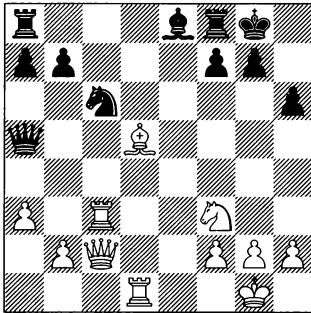
Las negras juegan y ganan

285. **Averbaj**
Posición didáctica, 1976



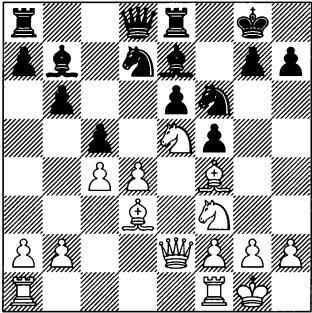
Las blancas juegan y ganan

288. **Ivkov-Djurić**
Yugoslavia, 1983



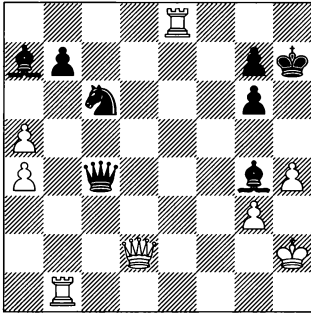
Las blancas juegan y ganan

286. **Alekhine-Feldt**
Simultáneas a ciegas, Tarnopol, 1916



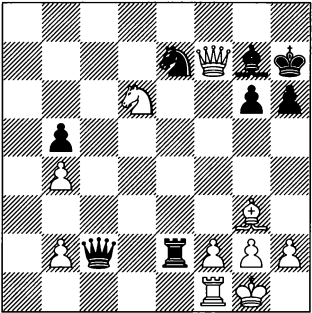
Las blancas juegan y ganan

289. **Popov-Novopashin**
Bjelzi, 1979



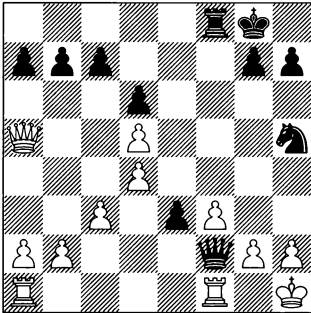
Las blancas juegan y ganan

287. **Keller-Nievergelt**
Zúrich, 1960



Las blancas juegan y ganan

290. **Hermann-Ranfeld**
1976



Las negras juegan y ganan

Pistas

235. El rey negro ya está muy constreñido.
 236. También un alfil puede dar mate.
 237. Dar es mejor que recibir.
 238. El rey negro está muy apretado.
 239. Reclamo de la dama blanca.
 240. Los dos caballos blancos son la muerte del rey negro.
 241. Una enorme inversión de material reporta el triunfo.
 242. Se echa de ver que el peón de h6 ha dejado un hueco.
 243. Todo va muy rápido.
 244. Encendido magnetoeléctrico.
 245. La dama negra se mete en la pelea.
 246. No toda clavada cumple lo que promete.
 247. No siempre debe ser la dama la que dé mate.
 248. Al final basta una pieza para dar mate.
 249. No es tan fácil como parece en un primer momento, pero va así.
 250. La torre negra ayuda sin querer.
 251. Se caza al rey rápida y fácilmente.
 252. Al final, el más pequeño es el más grande.
 253. Abre la puerta.
 254. Eso ya era posible hace más de 1000 años.
 255. Con violencia va todo.
 256. Desalojo atinado.
 257. Déjese abierto.
 258. Un modelo de mate con alfil y caballo.
 259. Por detrás, atravesando el pecho, en el ojo.
 260. A algunas cosas puede renunciarse en la vida con gusto.
 261. Gran matanza.
 262. Así de fácil puede ser el ajedrez.
 263. No es del todo fácil, pero sí bellísimo.
 264. Una pieza menor puede pisar terreno minado.
 265. Lo que estorba debe apartarse.
 266. Un mate bien vale dar mucho.
 267. Tres jaques y mate.

268. El alfil negro es importante... para las blancas.
 269. Un mate ahogado que da el alfil.
 270. Con j de jaque.
 271. Los peones «g» son como un muro.
 272. El que dirige está alejado.
 273. Dé siempre jaque, puede ser mate.
 274. Increíble, pero pronto anochecerá.
 275. Una cacería un tanto larga.
 276. ¡Sésamo, ábrete!
 277. Por la derecha suena la música que inicia la cacería.
 278. Abrelatas.
 279. El alfil de c6 molesta.
 280. Ambos reyes peligran, pero las blancas son mano.
 281. Día de puertas abiertas.
 282. Después de 1. ..., g4+ 2. hxg4, h6+, las blancas pueden defenderse con 3. h3.
 283. La dama negra defiende el caballo y la torre.
 284. El rey blanco todavía está bien atrincherado.
 285. Cueste lo que cueste, alguna manera habrá de atrapar al rey negro.
 286. Dos imanes mejor que uno.
 287. Si 1. e8, las negras podrían defenderse con 1. ..., xb2.
 288. El peón de f7 está totalmente clavado por el alfil blanco.
 289. Se empieza con un fuerte mazazo.
 290. ¡Abre la puerta!

Soluciones

235. Con 1. g4+, xh4 2. g2, el rey negro está copado, y no hay defensa contra 3. f5#.
 236. 1. g8+, xg8 2. e6, h8 (Zugzwang) 3. f7, e5 4. g7#. Ambos peones negros son culpables de la derrota.
 237. El rey blanco ya está muy constreñido.
 1. ..., h4+ (desaloja una casilla) 2. gxf4 (dirige el peón a h4 con objeto de bloquear la casilla de fuga) 2. ..., g4#.

238. Tenemos un final en el que hay igualdad de material e incluso alfiles de distinto color, pero el rey negro está apretado. 1. ♖e5, ♜xe5 (forzada porque se amenaza 2. ♜xc5+, bxc5 3. ♙c7#) 2. ♙xe5 (se amenaza 3. ♙c3#), b5 3. ♙c7#.

239. Parece que el rey es invulnerable en g7, pero se le obliga violentamente a abandonar su sitio seguro. 1. b4! (desaloja la casilla b2 para el alfil), ♖d8 2. ♖xf6+!! (imán), ♙xf6 (2. ..., ♙g8 3. ♙b2, seguido de mate) 3. ♙b2#.

240. Una posición típica de Tal: una pieza menos y a cambio un fuerte ataque. Las piezas blancas atacan la posición del rey negro, que está constreñido. 1. ♜h6! amenaza la combinación 2. ♖g8+, ♜xg8 3. ♜f7#. No hay defensa: 1. ..., gxf6 2. ♖xh7#; 1. ..., ♜e7 2. ♖xe7, ♙xe7, ♜gf7#; 1. ..., ♜e6 2. ♜d8+, ♖xd8 (2. ..., ♙xf8 3. ♖f8#) 3. ♜xe6, ♖c8 (o 3. ..., ♖d5+ 4. f3, ♖d2+ 5. ♙h3) 4. ♜f8. Por eso, las negras abandonaron la partida.

241. 1. ♜d7, ♙xd7 (se intercepta la acción defensiva que realizaba la dama negra sobre la casilla f7) 2. ♖xg7+, ♜xg7 (2. ..., ♜xg7 3. ♜f6+ y 4. ♜xf7#) 3. ♜xg7+, ♜xg7 4. ♜f6+, ♙h8 5. ♜xf7#.

242. 1. ♜c6, ♖c7 2. ♖xe6+ (el peón de f7 se desvía y se abre así la diagonal e8-h5), fxe6 (2. ..., ♙e7 3. ♖e7#) 3. ♙g6#.

243. La manera más rápida de ganar es 1. ♜xb7+ (aniquila el peón de b7, que defendía la casilla a6), ♜xb7 2. ♜a6#.

244. Con 1. ..., ♖h3+ 2. ♙xh3 (2. ♙h1, ♖f1+ 3. ♙g1, ♖xf3#) se atrae al rey blanco a la red y se le da mate con 2. ..., ♙f1#.

245. La casilla g2 no es segura, y mala defensa tiene. 1. ..., ♖f3! 2. gxf3, ♜exf3+ 3. ♙h1, ♙h3 y ..., ♙g2#.

246. 1. ♜xe5! (la clavada es aparente), ♙xe2 2. ♜d7+, ♙e8 3. ♜b8+! (aisla a la torre de a8 de d8 para que a 3. ..., ♖xb5 o 3. ..., ♙f8 pueda seguir 4. ♜d8#) 3. ..., c6 (desvía el peón de c7, que deja de proteger la casilla d6) 4. ♜d6+, ♙f8 5. ♜d7#.

247. 1. ♜xh6+ (sacrificio de desalojo), gxf6 (desvía el peón de g7 de la columna «g»; si 1. ..., ♙xh6, 2. ♖g5+, ♙h7 3. ♖h4+, ♙g6 4. f5#) 2. ♖g8+, ♜xg8 (bloquea la casilla de fuga g8) 3. ♙f5#.

248. Con 1. ♖e5, las blancas paran el peligroso peón «g» enemigo, atacan la torre y, además, plantean una oculta amenaza de mate. 1. ..., ♜f6 (1. ..., ♜d8 2. ♖e7+ [2. ♜xd8?, g3+] 2. ..., ♙h5 3. ♜g5+!, hxg5 – abre la columna «h» y bloquea la casilla de fuga– 4. ♖h7#) 2. ♖g5+!, hxg5 (véase más atrás) 3. ♜h8+, ♜h6 4. ♜xh6#.

249. 1. ..., ♖xg3 2. ♖xd5+, ♜xd5 3. fxf3 (3. ♜xg3, ♜xd1+). ¿Y ahora qué? 3. ..., ♜xh2+ (apertura) 4. ♙xh2, ♜h5#.

250. 1. d7, ♜e7 (1. ..., ♜f8 2. ♜a8+, ganando) 2. d6, ♜xd7 (bloqueo) 3. ♜a8#.

251. 1. ♜xd4!, exd4 (1. ..., ♜xd4 o 1. ..., cxd4 no cambian nada) 2. ♜e5+, ♙xg4 3. h3#.

252. 1. ♜f4+ (se aprovecha la clavada del peón de g5 para empujar al rey negro a la banda), ♙h5 2. ♜h4+, gxf4 (se desvía el peón de g5 de la columna «g» para que la torre blanca controle la casilla g4 y se le atrae a h4, donde bloquea al rey negro) 3. g4#. Mate con un peón.

253. 1. ♖h6, ♜g8 (bloquea al rey negro) 2. ♖xh7+, ♙xh7 (apertura de la posición del rey para dar el jaque que sigue) 3. ♜h2#.

254. 1. ♜h5+, ♜xh5 (bloquea la futura casilla de fuga) 2. ♜xg6+, ♙xg6 (desviación de la casilla de ataque e6) 3. ♜e6#.

255. El peón de c6 tiene la tarea evidente de defender el alfil de d5 y la tarea oculta de evitar que la torre de a6 controle las casillas d6 y e6 (clavada con bloqueo). 1. ♜xd5+, cxd5 desvía el peón por fuerza y también lo atrae a d5 con objeto de que bloquee al rey negro. El peón de e4 tiene ahora dos funciones: primera, impedir el mate de caballo en d3; segunda, cuando el caballo desaloje f4, desbaratar la jugada f4#. Con 2. ♜d3+, exd3, el caballo desaloja la casilla f4 y desvía

el peón negro, que deja de defender la casilla f3; entonces 3. f4# da mate.

256. 1. ♖g7!, ♜xg7 (bloqueo preventivo de una casilla de fuga) 2. ♜d8+ (no 2. ♜f6+, ♜f8 3. ♜d8+ a causa de 3. ..., ♜e8!) 2. ..., ♜xd8 (atracción de la dama a d8) 3. ♜f6+, ♜f8 (desvía el rey, que deja de defender la dama) 4. ♜xd8+, ♜e8 5. ♜xe8#.

257. 1. ♜xh7+ (despeje para la torre de c3 y apertura de la posición del rey negro), ♜xh7 2. ♜h3+ (se moviliza una pieza de ataque con jaque), ♜g8 3. ♜h5, ♜h6 4. ♜f5! (se moviliza una pieza amenazando la dama), ♜xh5 5. ♜e7+, ♜h7 6. ♜xh5#.

258. 1. ..., ♜h3 2. gxh3, ♜f3 y 3. ..., ♜xh3#.

259. 1. ♜xe5, ♜xe5 (desviación de la dama) 2. ♜d8+, ♜e7 3. ♜e8#.

260. 1. ..., ♜f2+ (la torre desaloja la casilla f3 para el caballo) 2. ♜h1, ♜h2+ (se dirige el rey al alcance del caballo a fin de ganar un tiempo para el ataque) 3. ♜xh2, ♜f3+ (movilización con ganancia de tiempo) 4. ♜h1, ♜g1#.

261. 1. ♜g7+, ♜xg7 (se desvía la torre de g6 de f6) 2. ♜f6+, ♜h8 (se desvía de f8 al rey negro) 3. ♜xf8+, ♜g8 (3. ..., ♜g8 4. ♜h7#) 4. ♜xg8+, ♜xg8 (se desvía la torre negra de la séptima fila) 5. ♜h7#.

262. 1. ♜f8+, ♜xf8 (se dirige el rey a una casilla en la que está apretado y es vulnerable) 2. ♜d8#.

263. 1. ♜e3+ (jaque en descubierta), ♜b3 (1. ..., ♜xh4 2. ♜xd5) 2. ♜xh5, ♜xf7 3. ♜b5+. El rey negro tiene muchas casillas de fuga, pero el caballo siempre captura un peón con jaque, y la torre blanca da mate.

264. 1. ..., ♜a4 2. ♜ donde quiera (2. ♜xa4, ♜a1#; 2. ♜a2, ♜xb6, ganando), ♜a1#.

265. 1. ♜xf6, gxf6 (apertura de la columna «g» al desviarse el peón de g7) 2. ♜f7#.

266. 1. ♜xh6+, gxh6 (el peón de g7 se desvía de la columna «g» y de la casilla f6) 2. ♜f6+, ♜h8 3. ♜g8#.

267. 1. ..., ♜xh2+! (apertura de la posición del rey blanco) 2. ♜xh2 (se atrae al rey a una posición vulnerable), ♜g4+ (se moviliza una pieza de ataque con ganancia de tiempo) 3. ♜h1, ♜h3+! 4. gxh3 (apertura de la segunda fila al desviarse el peón de g2), ♜h2#.

268. El rey negro pelagra. Después de 1. ♜h8+, ♜f7, 2. ♜g5, que amenaza mate (3. ♜f8#), no conduce al triunfo porque las negras pueden dar jaque en e4 con el caballo. Al caballo negro se le ha encomendado aquí la importante tarea de impedir el mate. Sin embargo, este defensor en potencia se desvía con 2. ♜e8+!, ♜xe8. Luego de 3. ♜g5 ya no puede evitarse 4. ♜f8#. Es bonito ver con qué mala fortuna bloquea el alfil negro la casilla g2 a la torre de c2, impidiéndole dar un jaque defensivo.

269. 1. ♜h8+, ♜xh8 (distracción y atracción del caballo negro) 2. ♜h7+, ♜xh7 (se dirige el rey a una batería de descubierta) 3. ♜h5++, ♜g8 4. ♜h7#.

270. 1. ♜xh7+, ♜xh7 (se dirige el rey negro con objeto de ganar tiempo) 2. ♜gxg7+, ♜h6 (2. ..., ♜h8 3. ♜h7+, ♜g8 4. ♜dg7#) 3. ♜g6+, ♜h5 4. ♜h7+, ♜h6 5. ♜hxxh6#, y la cacería ha terminado.

271. 1. ♜h8+, ♜xh8 (se desvía al rey negro de la casilla de invasión f8) 2. ♜f8+, ♜h7 (o 2. ..., ♜g8) 3. ♜h4#.

272. El sacrificio de alfil 1. ..., ♜g1+! desvía la torre de la casilla f3: 2. ♜xg1, y sigue 2. ..., ♜xf3+, que expulsa al rey: 3. ♜h1, ♜xh3#.

273. Después de 1. ♜e8+, ♜f8 (clavada y atadura: el caballo negro está clavado, y el rey, atado a él) 2. ♜h6+, ♜xh6 (si 2. ..., ♜h8, 3. ♜f8#) 3. ♜xf8+, ♜xf8 (apertura de la posición del rey) 4. ♜d8#.

274. 1. ♜c3! (se amenaza 2. ♜e3#), ♜xf3 (si 1. ..., ♜g5, 2. f4+, y pronto habrá mate) 2. ♜c1+, ♜e4 3. ♜c4#. Mate en medio del tablero.

275. 1. ♜xh6+!, gxh6 (1. ..., ♜g8 2. ♜h8+, ♜xh8 –clavada del peón de g7– 3.

♖h6+, ♔g8 4. ♖xg7#) 2. ♖f5+, ♔g8 3. ♖g4+, ♔f8 (3. ..., ♔h7 4. ♖g7#) 4. ♖g7+, ♔e7 5. ♖e5+, ♔f8 (5. ..., ♔d8 6. ♖b8+, ♔e7 7. ♙c5+, ♚d6 8. ♖xd6#) 6. ♙c5+, ♚(♚) e7 (se bloquea la casilla de fuga; o 6. ..., ♔g8 7. ♖xe8+) 7. ♖h8#.

276. 1. ..., ♚xe7 2. ♖xe7 (se desvía la dama), ♙xb2+ (abre la posición del rey blanco) 2. ♔xb2, ♖c2+ 3. ♔a3 (a1), ♖c3#.

277. 1. ..., ♚xg2+ 2. ♔f1 (2. ♔h1, ♚xh2+, con mate), ♚g1+ 3. ♔xg1 (dirección con objeto de ganar un tiempo), ♚h3+ (comienza la cacería) 4. ♔g2, ♖xf2+ 5. ♔xh3, ♖f3+ 6. ♔h4, g5+ 7. ♔xg5, ♚g8+ 8. ♔h6, ♖h3#.

278. 1. ♚xh5, gxxh5 2. g6!, hxxg6 (2. ..., fxxg6 3. ♚xe6, con mate) 3. ♚xe6, fxe6 4. ♖xg6+, ♔f8 5. ♚g1, seguido de 6. ♖g8#.

279. La casilla f3 es clave para la dama negra (por qué, véase más adelante). El alfil de c6 tiene la tarea de proteger la casilla f3. Mediante 1. ..., ♙d7 se clava el alfil blanco, que solamente puede salvarse si captura al alfil atacante, 2. ♙xd7. Esto, sin embargo, conduce al mate después de 2. ..., ♖f3+ 3. ♔g1, ♚xg3+ 4. hxxg3, ♖xg3+ 4. ♔h1 (el peón de f2 está clavado), ♖h3+ 4. ♔g1, ♚g8+.

280. 1. ♙b7+, ♖xb7 (bloquea una casilla de fuga) 2. ♖e8+, ♔a7 3. ♙d4+, ♔a6 4. ♖a4#.

281. 1. ♚xf7, ♔xf7 (apertura y atracción) 2. ♙c4+, ♔f8 3. ♚f1+, ♙f6 4. ♚xf6+, gxxf6 (apertura) 5. ♖g8+ (empieza la cacería), ♔e7 6. ♖e6+, ♔f8 7. ♖xf6+, con mate.

282. 1. ..., ♙g1+ 2. ♖xg1 (se desvía la dama de h3 y se bloquea la casilla de fuga g1; si 2. ♔xg1, 2. ..., ♖xg3+, seguida de mate) 2. ..., ♚g4+ 3. hxxg4 (apertura de la posición del rey por desviación), ♖h6+ 4. ♙h4, ♖xh4#.

Con 1. ..., ♙g1+, el control de la casilla g1 se transformó en un bloqueo. Un procedimiento típico.

283. Con 1. ♚xf6 (1. ..., ♖xf6 2. ♖xf6, gxxf6 3. ♚xe1 o 2. ..., ♚xf1+ 3. ♙xf1, gxxf6 4.

♙d3+ da una horquilla) 1. ..., ♚xf1+ 2. ♙xf1, ♖xf6 3. ♙d3+ se da mate a las negras.

284. La posición del rey blanco está atacada por la dama, la torre y el alfil negros, pero está defendida por tres peones y un caballo.

Mediante el sacrificio de torre 1. ..., ♚xb2, las negras pueden abrir brecha en el parapeto y la posición para que la ataquen las piezas restantes. Después de 2. ♔xb2, ♖xc3+ 3. ♔c1, ganan con ..., ♚b8-b1+ y ..., ♖b2#.

285. 1. ♖c6+, dxxc6 (o 1. ..., ♙xc6, desalojo y transformación del control en bloqueo) 2. ♚a6#.

286. Extracción del rey de su segura posición, como por un imán: 1. ♚f7 (imán 1), ♔xf7 (1. ..., ♙xf3 2. ♖xe6; las blancas amenazan ganar la dama y dar mate ahogado) 2. ♖xe6+ (imán 2), ♔xe6 (2. ..., ♔g6 3. g4, ♙e4 4. ♚h4# o 2. ..., ♔f8 3. ♚g5, y se da mate por medio de ♖f7# o las negras pierden hasta la camisa) 3. ♚g5#.

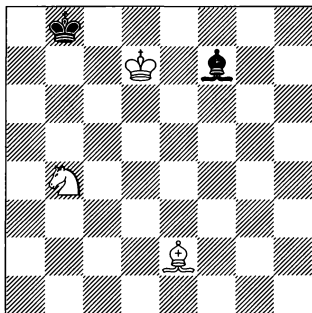
287. Del ataque de mate que se inicia con 1. ♚e8 las negras todavía pueden defenderse un rato largo mediante 1. ..., ♖xb2. Las blancas, sin embargo, pueden ganar con mucha rapidez si anulan preventivamente esta defensa. 1. ♙e5! (se amenaza 2. ♖xg7#), ♚xe5 2. ♚e8, ♚f5 (ahora 2. ..., ♖xb2 ya no defiende nada) 3. ♚f6+, ♔h8 4. ♖g8#.

288. 1. ♚g5! amenaza mate en h7. 1. ..., hxxg5 2. ♚h3 vuelve a amenazar mate en h7. El mate no puede impedirse porque ..., g6 no sirve debido a que el peón de f7 está clavado por el alfil de d5 (2. ..., g6 3. ♖xg6+). La clavada del peón de f7 imposibilita la defensa.

289. Después del mazazo 1. ♖h6+!, las negras pueden elegir cómo quieren que les den mate:

a) 1. ..., ♔xh6 (se dirige el rey negro) 2. ♚h8#.

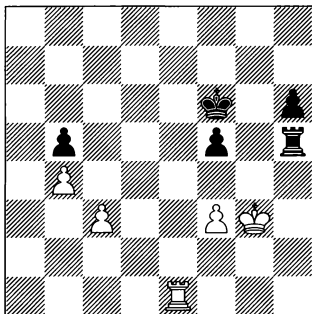
b) 1. ..., gxxh6 (se abre la posición del rey) 2. ♚xb7+, y las negras no han hecho sino retrasar el mate.

Constreñimiento por amenazas restrictivas**292. Rinck***700 fins de partie, 1927*

Las blancas juegan y ganan

Con 1. ♖c6+, ♔a8 (1. ..., ♔b7 2. ♖d8+; horquilla) 2. ♙f3!, las blancas montan una batería de descubierta de alfil y caballo. Aunque el alfil negro posee muchas casillas de fuga, se pierde de manera inevitable porque el caballo amenaza en potencia todas las casillas de fuga que aún quedan libres:

- a) 2. ..., ♙a2 3. ♖b4+.
- b) 2. ..., ♙b3 (c4) 3. ♖a5+.
- c) 2. ..., ♙g8 (g6) 3. ♖e7+.
- d) 2. ..., ♔b7 3. ♖d8+.

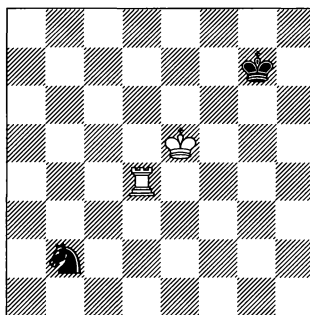
La cárcel: red sin ataque**293. Makarov-Shejodanov**

Las blancas juegan y ganan

Después de 1. f4, la torre negra ya no puede moverse. Las blancas no pueden ganarla,

pero tampoco lo necesitan, porque ya no participa en el juego. El hecho de que esté constreñida es suficiente, y las blancas ganan con facilidad mediante 2. c4, bxc4 3. b5, etc.

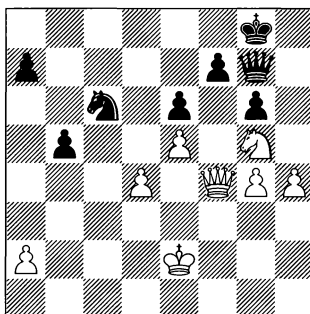
Los epígrafes siguientes contienen ejemplos de las distintas redes de piezas.

7.2.2. El caballo**294. Posición didáctica**

Las blancas juegan y ganan

El caballo ya no puede jugar. Si pudiera liberarse, el final que se ha originado sería tablas.

1. ♔d5, ♔f6 2. ♔c6! (no 2. ♔c5 a causa de 2. ..., ♔e5, y las blancas están en Zugzwang: 3. ♖d2, ♖a4+, y el caballo escapa) 2. ..., ♔e5 3. ♔c5, ♔f5 (las negras están en Zugzwang) 4. ♔b5, ♔e5 5. ♖d2, y el caballo está perdido.

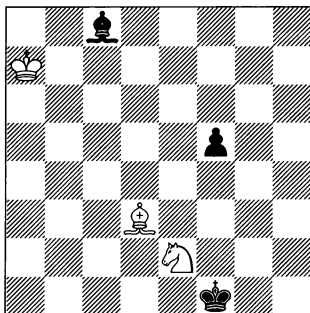
295. Matulović-Cvetković*Varna, 1965*

Juegan las blancas

Después de 1. ♖c1, ¿pueden jugar las negras 1. ..., ♜xd4+? ¡No!, pues sigue 2. ♔d3, ♙xe5 3. ♖c8+, ♔g7 4. ♙h8+!, ♔xh8 5. ♜f7+, ♔g7 6. ♜xe5, y pierden el caballo.

7.2.3. El alfil

296. Rinck
El Noticiero, 1926



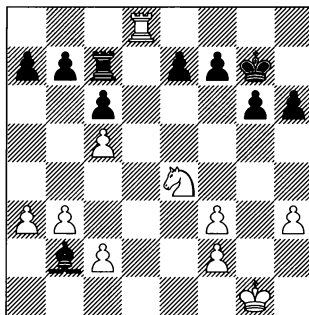
Las blancas juegan y ganan

Apoyándose en amenazas restrictivas planteadas por la batería de descubierta que forman el alfil y el caballo, las blancas pueden ganar el alfil negro.

1. ♔b8, ♙d7 (1. ..., ♙e6 2. ♜f4+) 2. ♔c7, ♙e8 (2. ..., ♙a4 3. ♜c3+) 3. ♔d8, ♙f7 (3. ..., ♙c6 4. ♜d4+; 3. ..., ♙g6 (h5) 4. ♜f4+) 4. ♔e7, ♙g8 (4. ..., ♙a2 (b3) 5. ♜c1+; 4. ..., ♙d5 5. ♜f4+) 5. ♔f8, ♙h7 6. ♔g7, y las negras pierden el alfil.

7.2.4. La torre

297. Peresypkin-Chéjov
URSS, 1976



Las blancas juegan y ganan

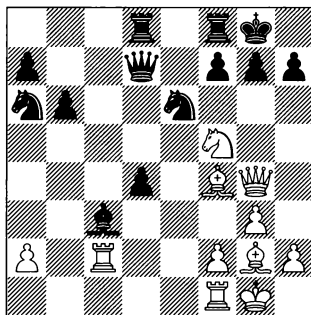
La torre negra está apretada, pero ¿cómo atacarla?

1. ♜d6 (amenaza ♜e8+, ganando la torre), exd6 2. cxd6, y la torre ya no puede salvarse (2. ..., ♙e5 3. dxc7, ♙xc7 4. ♔d7).

7.2.5. La dama

La dama es una pieza muy ágil; sin embargo, a menudo se la puede atrapar en una red.

298. Szabolcsi-Henttinen
Hungría, 1981

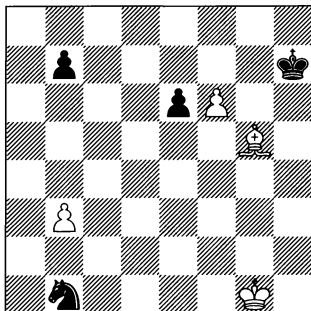


Las blancas juegan y ganan

1. ♙c6!, y la dama negra está cazada porque ya no tiene a su disposición casillas de fuga seguras; p.ej.: 1. ..., ♙xc6 2. ♜e7+ (horquilla).

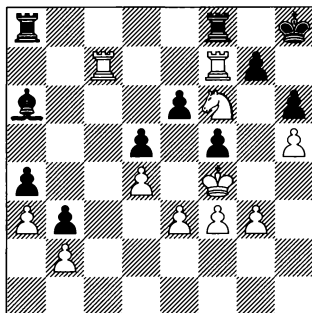
7.2.6. Redes de piezas. Ejercicios

299. Dawson
28 Rijen, 1925



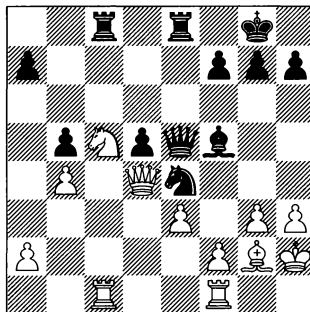
Las blancas juegan y ganan

300. Alekhine-Yates
Londres, 1922



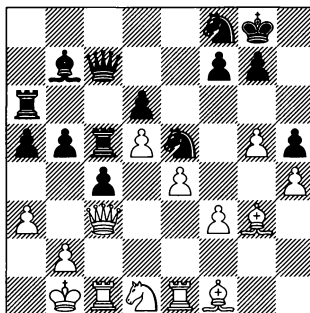
Las blancas juegan y ganan

301. Igney-Engl
Bad Wörishofen, 1997



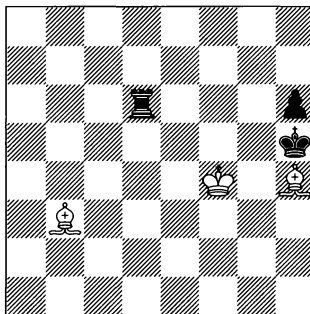
Las blancas juegan y ganan (¡difícil!)

302. Hjartarson-Sálov
Barcelona, 1989



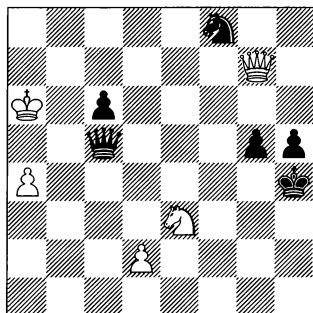
Las blancas juegan y ganan

303. Rinck
La Stratégie, 1916



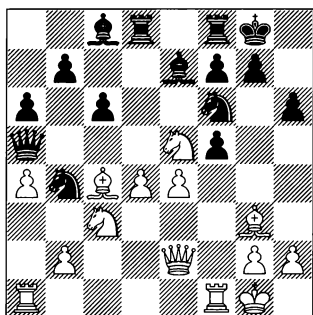
Las blancas juegan y ganan (¡difícil!)

304. **Troitski**
Novoe Vremia, 1897



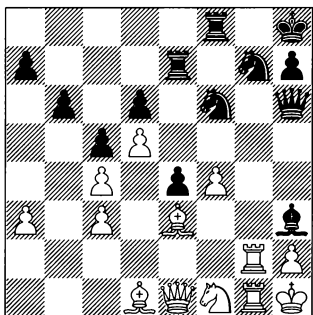
Las blancas juegan y ganan

305. **Botvinnik-Stepanov**
 Leningrado, 1934



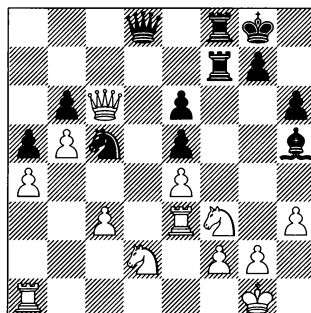
Las blancas juegan y ganan

306. **Granda-Svidler**
 1998



Las blancas juegan y ganan

307. **Chapman-Horner**
 1978



Las negras juegan y ganan

Pistas

299. Caballo en el lado, infortunio asegurado.

300. A un rey se le amenaza mate; el otro puede mostrarse activo.

301. El rey negro no tiene ninguna ventana, pero la octava fila parece estar bien defendida.

302. Una torre negra tiene dificultades.

303. La torre negra tiene mucho sitio, pero poca libertad.

304. La dama negra debe tener claustrofobia.

305. Si las blancas pudiesen quitar una de sus piezas del tablero, ganarían enseguida.

306. La primera idea es la correcta.

307. La dama blanca está apretada.

Soluciones

299. 1. f7, ♔g7 2. ♕e7, ♔xf7 3. ♕b4, y el alfil controla todas las posibles casillas a las que podría jugar el caballo, que está en la banda. Las blancas pueden ganarlo con el rey.

300. 1. ♖xg7, ♜xf6 (forzada porque se amenazaba ♜h7#) 2. ♔e5, y las negras pierden la torre de f6, ya que luego de 2. ..., ♜ff8 o 2. ..., ♜af8 se les daría mate.

301. Con el cambio 1. ♜xe5, ♜xe5 se desvía el primer defensor; con 2. g4 se le pi-

den explicaciones al alfil. Después de 2. ..., ♖g6, las negras pierden una pieza a causa del ataque en descubierta 3. ♘xe4, puesto que no pueden tomar el caballo luego de 3. ..., ♖xc1 4. ♖xc1 por el mate. El cambio intermedio 2. ..., ♘xc5 no sirve de nada debido a 3. gxf5. La torre de c8 ya no tiene protección, y se pierde el caballo clavado. El mal menor es ceder la calidad con 2. ..., ♖xc5 3. bxc5.

Mediante 2. ..., ♖e6, la torre de c8 queda defendida. Después de 3. ♘xe6, ♖xc1 4. ♖xc1, fxe6 ya no es posible dar mate con ♖c8+ porque el rey tiene la casilla de fuga f7. Sin embargo, ahora se ha originado una posición en la que la torre de e5 carece de libertad de movimiento y se pierde en medio del tablero después de 5. f4.

302. Las blancas habrían podido ganar esta posición con 1. ♖xe5, dxe5 (1. ..., b4 2. ♖xd6, ♖xd6 3. axb4, axb4 4. ♖xb4 opone más resistencia) 2. b4, axb4 (el peón de c4 está clavado) 3. axb4, ganando la torre.

303. Después de 1. ♖e7, además de 2. ♖xd6, se amenaza 2. ♖f7+, ♖g6 3. ♖f8 (a3) o 3. ♖e3. Si 1. ..., ♖g6, no 2. ♖f7 ahogado, sino 2. ♖d1+, ♖g4+ 3. ♖xg4+. A 1.

..., ♖d4+ sigue 2. ♖e3. La torre está en medio del tablero, no está bloqueada de ninguna manera y sin embargo no encuentra ningún sitio seguro. Pierden

a) 2. ..., ♖d7 3. ♖f7+, ♖g4 4. ♖e6+, atacando a la vez al rey y la torre, o

b) 2. ..., ♖h4 3. ♖d1+, ♖g4, y las blancas ganan la torre tras hacer una jugada de espera, pues el rey negro debe dejar de defenderla a causa del *Zugzwang*.

304. La dama negra está en medio del tablero y parece tener libertad de movimiento.

1. ♖b2!, y contra la amenaza d4, que gana la dama, no hay defensa; por ejemplo: 1. ..., ♖e6 (1. ..., ♖e7 2. ♖f5+; 1. ..., g4 2. d4, ♖g5 3. ♖h2#) 2. d4, ♖xd4 (o 2. ..., ♖xd4) 3. ♖h2#.

305. 1. ♖xf7+ (desalojo de la casilla c4), ♖xf7 2. ♖c4 (ataca la dama enemiga y despeja la diagonal h2-b8, con lo que se le quita a la dama la casilla de fuga c7), y la dama negra está perdida.

306. 1. f5, ♖xg2+ 2. ♖xg2!, y la dama negra está atrapada. Si 2. ♖xg2?, 2. ..., ♖h3.

307. 1. ..., ♖xf3 (despeje) 2. ♖xf3 (2. ♖xf3 no cambia nada), ♖e8, y la dama blanca ha caído en la red.

8. COMBINACIONES DE CLAVADA

En este capítulo se tratan las combinaciones en las que en la posición final se aprovecha una clavada.

8.1. Clases de clavada

En una clavada participan tres piezas: una agresora, lineal, de un bando y dos del otro bando. Todas se encuentran en la misma columna, fila o diagonal. La pieza lineal amenaza por estas rectas a la pieza que está delante (pieza delantera) y que cubre con su cuerpo el ataque a la pieza que está detrás (pieza trasera). Si la pieza trasera no está defendida o es de mayor valor que la atacante, la pieza delantera no puede moverse y está clavada. Una clase especial de clavada se presenta si la «pieza» trasera es una casilla clave: clavada ante una casilla clave o «clavada con bloqueo».

Una ficha clavada desempeña una función indispensable, pues bloquea con su cuerpo (acción física) el ataque que realiza una pieza adversaria a una compañera suya o a una casilla clave, pero pierde parte de su movilidad y fuerza combativa a causa de la clavada. Como está amenazada y no puede —o no debe— jugar, debe estar defendida para no perderse, bien por la pieza trasera, bien por otra. Junto con la clavada, pues, existe las más de las veces también una atadura.

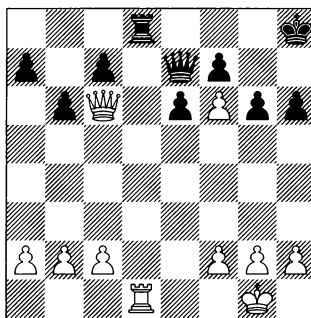
Una clavada puede aprovecharse ganando el trebejo clavado o sobrecargándolo.

Una clavada puede tener diversos grados de fuerza. Eso depende de lo valiosa que sea la pieza trasera, de en qué medida la pieza delantera todavía pueda moverse y de las veces que esta última esté clavada.

La semiclavada

Una pieza no está clavada del todo, o está semiclavada, si todavía puede moverse por la propia línea de ataque o fuera de ella. Aunque la pieza clavada todavía pueda moverse, la semiclavada es en muchos casos un método satisfactorio.

308. **Paglilla-Carbone**
Argentina, 1985



Las blancas juegan y ganan

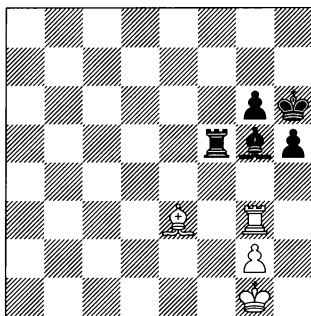
La torre de d1 está atacada, e incluso se amenaza mate con 1. ..., ♖xd1#. Las jugadas normales no reportan ventaja (1. ♖xd8+, ♗xd8) o incluso conducen a una posición inferior (1. ♗e1, ♗xf6), pero semiclavar la torre negra con 1. ♗a8! es decisivo porque la dama negra también está atacada. La torre semiclavada se desvía y deja de atacar a la torre de d1 tras la jugada forzada 1. ..., ♖xa8, de modo que las blancas tienen tiempo de capturar la dama enemiga con 2. fxe7. El peón pasado que se ha originado en e7 gana la partida.

La clavada absoluta

Una clavada es absoluta o total si la pieza clavada ya no puede moverse.

309. Tarrasch

Posición didáctica



Las blancas juegan y ganan

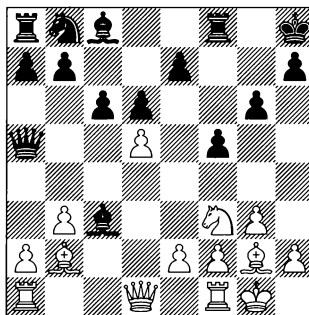
El alfil negro solamente está semiclavado, pues puede moverse por la diagonal c1-h6 hacia f4 o e3. Con 1. ♖xg5, ♜xg5, las blancas sacrifican la calidad en la casilla de clavada; así clavan la torre negra de manera absoluta. Esta técnica la designó Nimzowitsch como «combinación de cambio en la casilla de clavada». Las negras pierden la torre después de 2. g3, h4 3. g4, h3 4. ♔h2.

La clavada en cruz

La clavada en cruz es potentísima. Es una clavada doble en la que la pieza está clavada en dos direcciones. Ya no puede moverse, y las más de las veces, como está atacada por dos piezas enemigas, no puede defenderse de manera suficiente y se pierde.

310. Robatsch-Jansa

Sochi, 1974

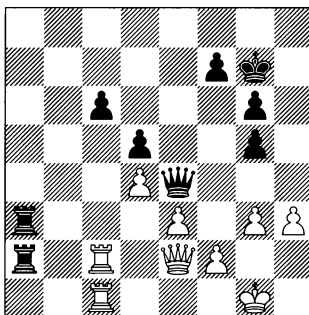


Las blancas juegan y ganan

El alfil de c3 ya está clavado por el de b2. Con 1. ♖d2! se le vuelve a clavar y atacar. El alfil de c3 no puede moverse: no puede abandonar la diagonal a1-h8; si captura al alfil de b2 o se retira, por ejemplo, a la casilla g7, las negras pierden la dama. Como no puede jugar sin causar perjuicio a su bando y no puede defenderse, se pierde. ¡Clavada en cruz por las diagonales!

311. Bykov-Sinoviev

Odesa, 1983



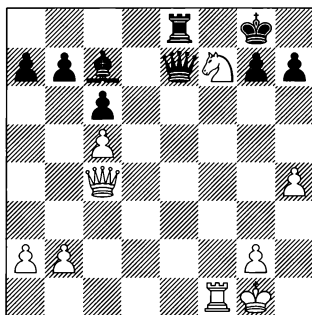
Las negras juegan y ganan

La torre de c2 ya está semiclavada en la segunda fila por la torre de a2. Con 1. ..., ♜c3 se la clava de nuevo, ahora por la columna «C». Se encuentra así en una clavada en cruz y está atacada tres veces, mientras que solamente está defendida dos veces. Si 2. ♜xc3,

2. ..., ♖xe2, ganando la dama; si 2. ♜xa2, 2. ..., ♖xc1+, ganando la dama o dando mate en h1. ¡Clavada en cruz por fila y columna!

312. Gronau-Fischer

Biel, 1976



Las blancas juegan y ganan

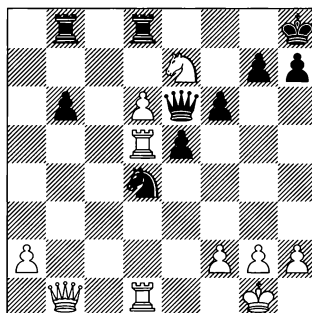
Con el jaque en descubierta 1. ♖d6+ se ataca la torre de e8. Las negras pueden defenderse del jaque y de la amenaza de perder la calidad con el contraataque a la dama enemiga 1. ..., ♜e6. Sin embargo, la dama negra queda ahora clavada en la diagonal a2-g8 por la blanca. La clavada en cruz 2. ♜e1! gana la dama y la partida (2. ..., ♜xc4 3. ♜xe8#). ¡Clavada en cruz por columna y diagonal!

La «clavada con bloqueo»

Están clavadas las piezas que interceptan el ataque al rey o a otra pieza insegura. También están clavadas, sin embargo, las piezas que bloquean el camino a una pieza adversaria hacia una casilla clave. Esta clase de clavada podría designarse por eso como «clavada con bloqueo» a diferencia de la clavada normal, que sería una clavada «obstructora o interceptadora». La mayoría de las veces, una clavada con bloqueo es más difícil de reconocer que una clavada normal.

313. Abrosimov-Ambaines

URSS, 1975



Las blancas juegan y ganan

¿Dónde hay aquí una clavada? La torre de d5 clava el peón de e5, ¡que debe obstruirle el camino hacia la casilla h5! Eso se ve con claridad después de 1. ♜1xd4, exd4 2. ♜xh7+, ♜xh7, pues ahora h5 es una casilla de mate, y las blancas terminan la partida con 3. ♜h5#.

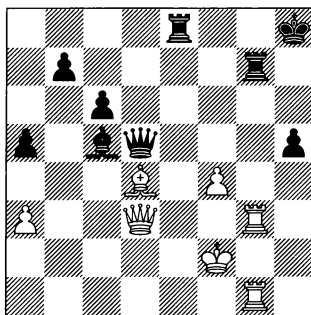
El peón de e5 no estaba clavado delante de una pieza, sino de una casilla clave en potencia. Esta clavada era más fuerte, pero «invisible». Como el peón debía defender, además, el caballo de d4, podía verse desviado de su casilla de clavada. La casilla h5, que se convirtió en clave al sacrificarse la dama blanca, pudo ocuparla entonces la torre de manera satisfactoria.

La acción residual de una pieza clavada

Por más paralizadora que sea la clavada, la pieza clavada siempre mantiene una parte, aunque sea pequeña, de su actividad contra el rey adversario.

314. Miszto-Kloza

Polonia, 1955



Las blancas juegan y ganan

El alfil de d4 se encuentra en una clavada en cruz de la que no puede salir, pues está clavado por la dama y el alfil negros. Sin embargo, gracias a que conserva parte de su fuerza, las blancas consiguen cercar al rey negro. 1. ♔h7+, ♕xh7 2. ♖xg7+, ♔h8 3. ♖g8++ (el alfil también da jaque), ♕h7 4. ♖1g7+, ♕h6 5. ♖g6+, ♕h7 6. ♖8g7+, ♕h8 7. ♖h6# (el alfil defiende la torre de g7).

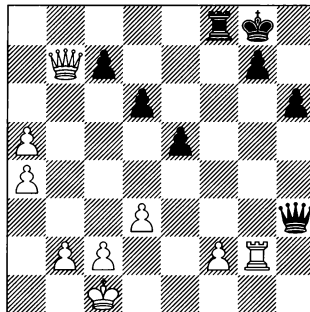
8.2. Creación de una clavada

Una clavada, como muestran los ejemplos que siguen, puede montarse de diversas maneras.

a) Ataque a dos piezas que están una detrás de la otra

315. Robatsch-Reshevsky

Maribor, 1967



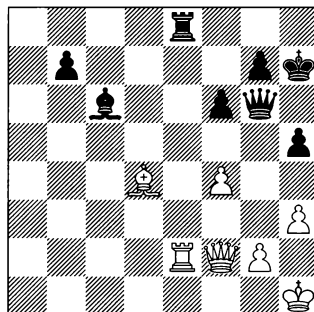
Las negras juegan y ganan

En esta posición, la torre y la dama blancas están en la misma diagonal. Con 1. ..., ♕h1+, la dama negra ataca al rey y clava a la vez la torre. Sigue 2. ♔d2, ♖xf2+, que ataca al mismo tiempo estas dos piezas. La clavada es decisiva. Las blancas pierden la dama después de 3. ♖xf2 o la torre clavada.

b) Dirigir una pieza a una clavada

316. Kótov-Botvinnik

Leningrado, 1939



Las negras juegan y ganan

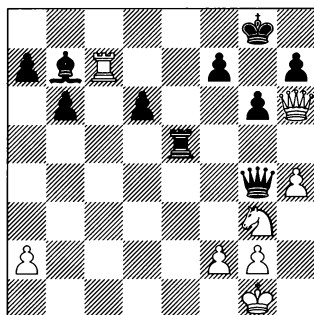
La dama blanca defiende la torre de e2 y el peón de g2. Con 1. ..., ♕xg2+ 2. ♕xg2 se dirige a una clavada y ya no puede proteger la torre. Mediante 2. ..., ♖xe2, las negras ga-

nan primero la torre y luego la dama porque tienen defendido el alfil.

c) Posposición

Bajo cuerda y con insidias se transfiere a una pieza, sin que ella haga nada o pueda oponerse a ello, la responsabilidad de proteger a otra. Como en la vida misma.

317. Mädler-Uhlmann
Aschersleben, 1963

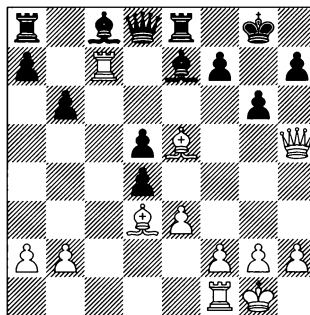


Las negras juegan y ganan

El caballo está clavado en su sitio, puesto que debe interceptar el ataque que realiza la dama negra a la casilla de mate g2. La primera fila no está defendida, pero el rey blanco tiene una ventana en h2. La secuencia 1. ..., ♖e1+ 2. ♔h2, ♖h1+ 3. ♔xh1 dirige el rey a h1, de modo que el peón de g2 queda clavado sin tener arte ni parte en ello. La casilla h3 ya no está protegida por este peón, y eso lo aprovechan las negras con 3. ..., ♗h3+ 4. ♔g1, ♗xg2#.

d) Alejamiento de una pieza obstructora

318. Schlechter-Przepiorka
Nüremberg, 1906



Las blancas juegan y ganan

Después de 1. ♔h6, ♗f8 se ha repelido el ataque. El peón de f7 desempeña en ello un papel decisivo, pues intercepta el ataque de la torre blanca a la casilla h7. En la posición de partida, el peón de g6 está defendido de verdad por el de f7 y solamente en apariencia por el de h7, ya que este último debe obstruir el ataque de la dama blanca a la casilla de mate h8.

Las blancas, por lo tanto, pueden desviar el peón de f7 con 1. ♗xg6, fxg6. Ahora el alfil de e7 está clavado porque sigue interceptando el ataque de la torre a h7, y no puede defender al rey del mate después de 2. ♗h6 con 2. ..., ♗f8.

8.3. Eliminación de la clavada

Clavar una pieza adversaria suele ser ventajoso, y a veces incluso es vital. El salir de una clavada elimina un perjuicio y, a menudo, incluso reporta ventaja.

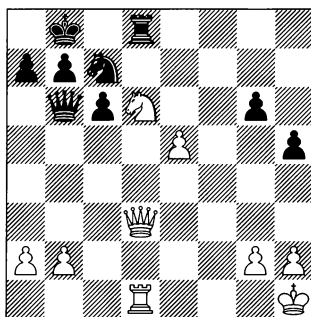
En una clavada participan tres piezas. La clavada ha finalizado, para bien o para mal, cuando una de las tres rompe la relación o la línea de clavada queda obstruida por otra pieza. En los ejemplos que siguen se muestran las distintas maneras que hay de desclavarse.

a) La clavada aparente

Una clavada puede resultar aparente: la pieza clavada puede deshacerla sin provocar perjuicios a su bando o incluso reportándole ventaja. Si la pieza delantera forma con la pieza trasera una batería de descubierta que apunta a la pieza clavadora, ¡la clavada se convierte en una batería de descubierta!

319. Horne-Mardle

Hastings, 1953



Las blancas juegan y ganan

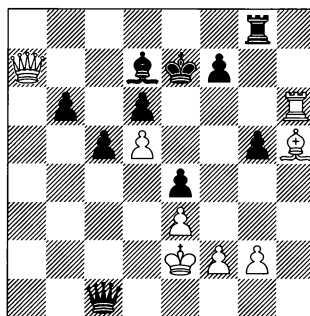
Las negras clavan el caballo de d6 con la torre. En apariencia, el caballo no puede moverse porque, si lo hiciera, las blancas perderían la dama. Sin embargo, la dama forma con él una batería de descubierta debido a que existe una amenaza de mate. El caballo se desclava con **1. ♘c4!** y ataca la dama negra, y la dama blanca, cuya acción ya no está obstruida, ataca la torre de d8. Si **1. ... ♖xd3**, las blancas no capturan la dama, sino que juegan **2. ♖xd3**, planteando la amenaza doble **3. ♖d8#** y **3. ♘xb6**, que les da la victoria.

b) Desviación de la pieza clavadora

En la posición siguiente se desvía la pieza que clava, y así se gana la partida directamente.

320. Möbius-Hennings

RDA, 1973



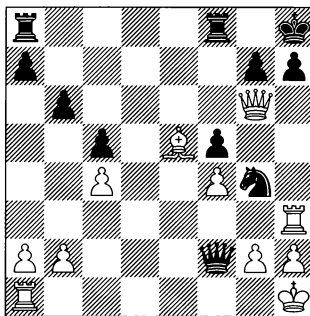
Las negras juegan y ganan

La dama blanca clava el alfil negro, y debe clavarlo, porque, si no, el alfil podría dar mate en b5. Las negras pueden desviarla con **1. ... ♖a8!** **2. ♙xa8** (2. ♙b7, ♖a2#, ♙b5#).

c) Aniquilación de la pieza clavadora

321. Veizhap-Hoja

Tirana, 1954

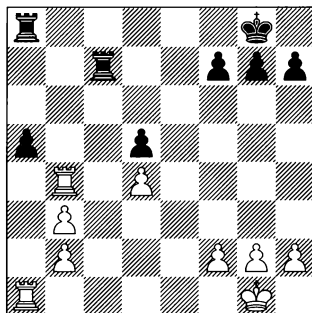


Las negras juegan y ganan

El peón de h7 está clavado por la torre de h3, y eso le impide capturar la dama. Desclavarse eliminando la torre de h3 conduce al triunfo: **1. ... ♙e1+** (desaloja la casilla para el caballo) **2. ♖xe1, ♘f2+** **3. ♙g1, ♘hx3+** (elimina la pieza clavadora) **4. gxh3, hxg6**.

d) Retirada de la pieza trasera

322. Tuk-Asenova



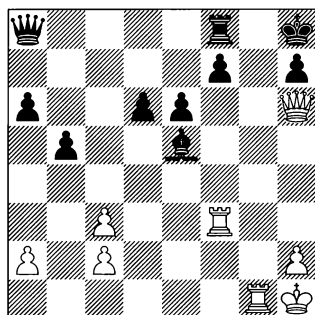
Las negras juegan y ganan

Como está clavado, el peón de a5 no puede capturar la torre de b4. Sin embargo, la torre de a8, la pieza trasera, puede deshacer la clavada con 1. ..., ♖a8, que amenaza capturar en b4 y dar mate luego de 2. ..., ♜c1+. La torre de b4 no puede salvarse a causa de esta amenaza doble.

e) Obstrucción de la línea de clavada

323. Soultanbeieff-Colle

Lieja, 1926



Las blancas juegan y ganan

Las blancas podrían jugar ♙xh7+ y ♖h3# si la torre de f3 no estuviese clavada por la dama negra, pero pueden deshacer la clavada obstruyendo de manera preventiva la línea de clavada con 1. ♜g2! Al verse liberada de la función de obstruir, la torre de f3 recupera la

movilidad y su potencial ofensivo. Las negras no pueden capturarla porque entonces la dama dejaría de defender la torre de f8 y, así, de evitar el mate. Las negras ya no pueden defenderse, tampoco con otras jugadas.

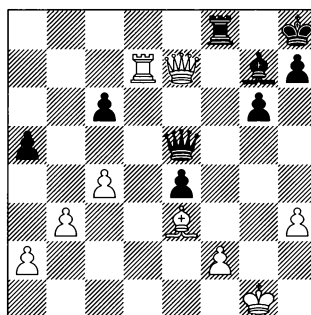
8.4. Aprovechamiento de la clavada

La primera posibilidad de sacar ventaja de una clavada es ganando la pieza clavada: clavada mortífera. La pieza clavada está inmovilizada del todo o en parte y se pierde si no puede defenderse de manera suficiente. Por ejemplo, una clavada en cruz las más de las veces es fatídica para ella, puesto que se encuentra clavada en una casilla y atacada varias veces.

Ganar la pieza clavada

324. Hübner-Nunn

Johannesburgo, 1981



Las blancas juegan y ganan

La dama y el rey negros están en la misma diagonal. Si el alfil de g7 no estuviese, se podría clavar la dama negra con ♙d4. De ahí que las blancas puedan sacrificar la suya: 1. ♙xf8+, ♙xf8; la recuperan luego de 2. ♙d4, y la calidad de ventaja les garantiza un final ganado.

La segunda posibilidad de obtener ventaja es aprovechar que la pieza clavada ha visto menguada su fuerza combativa. Si una pieza

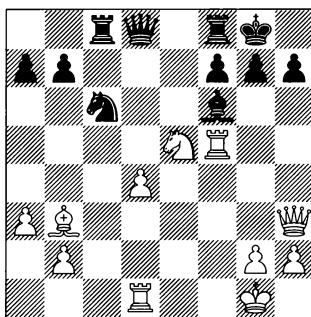
debe llevar a cabo dos tareas (o más), puede darse la situación de que pueda desempeñar una u otra función, pero *no* las dos. Las funciones se excluyen mutuamente. En ese caso existe una *sobrecarga* de la pieza defensora. La consecuencia de una sobrecarga es una *defensa aparente* o una *desviación*.

La defensa aparente

Una pieza clavada defiende puntos que están en su horizonte normal de movimiento nada más que en apariencia, pues ha perdido toda su fuerza combativa o parte de ella. Las piezas y las casillas defendidas en apariencia pueden ser capturadas u ocupadas sin peligro por piezas adversarias.

325. Coggan-Foster

Boston, 1937



Las blancas juegan y ganan

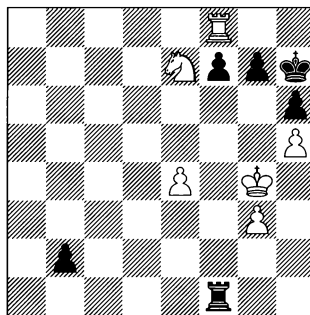
Después de 1. ♔xh7+, ♕xh7 2. ♖h5+, ♜g8, el peón de h7, que negaba el acceso a una pieza mayor blanca a la casilla h8 y defendía la casilla g6, ha desaparecido del tablero. Las blancas pueden jugar ahora 3. ♘g6, pues el peón de f7 está clavado por el alfil de b3 y no posee fuerza para defender la casilla g6. La casilla g6 está *defendida en apariencia*. La amenaza 4. ♜h8# no pueden impedirla las negras.

La desviación de la pieza clavada

Mediante una *desviación*, el objeto que la pieza clavada protegía con su cuerpo hasta entonces se queda sin protección y se pierde.

326. Miles-Schneider

Filadelfia, 1980



Las blancas juegan y ganan

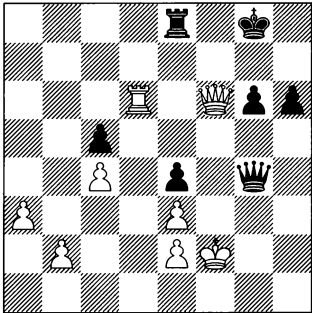
Las blancas tienen una pieza más, pero el peón pasado negro es amenazador. El peón de f7 está clavado por la torre de f8, lo que las blancas pueden aprovechar con 1. ♘g6!!, que amenaza 2. ♜h8#. El peón de f7 está sobrecargado, pues, en primer lugar, está clavado y, en segundo lugar, debe defender la casilla g6 ante una incursión del caballo. El peón se *desvía* de la columna «f», 4. ..., fxg6, y luego de 5. hxg6+ y 6. ♜xf1 las blancas ganan el peón «b».

La clavada de una pieza puede aprovecharse de modo táctico

- atacando la pieza clavada con vistas a ganarla o
- sobrecargándola para poder *desviarla* o crear una situación de *defensa aparente*.

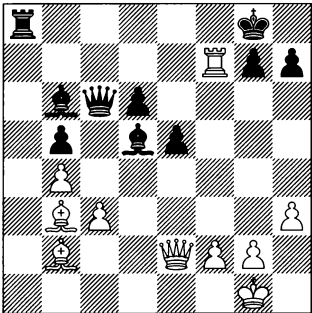
8.5. La clavada. Ejercicios

327. Makagónov-Chejóver
Tiflis, 1937



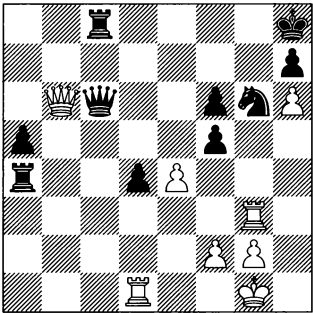
Las negras juegan y ganan

328. Pidovich-Chernousov
Tiumen, 1981



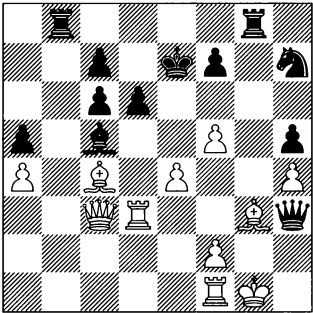
Las blancas juegan y ganan

329. Müller-Waschke
Prillwitz, 1985



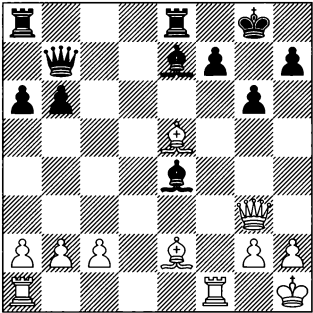
Las blancas juegan y ganan

330. Gendel-Sushkevits
URSS, 1956



Las negras juegan y ganan

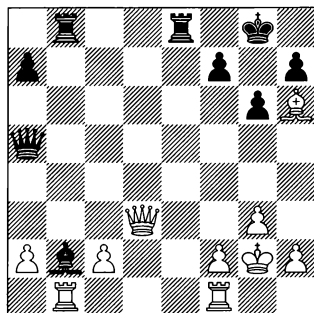
331. Kupfer-Jänig
Wernigerode, 1988



Las blancas juegan y ganan

332. Rada-Kostal

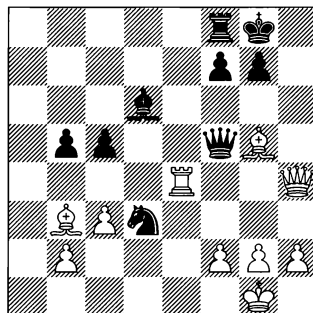
Praga, 1942



Las blancas juegan y ganan

335. Wickmann-Jovic

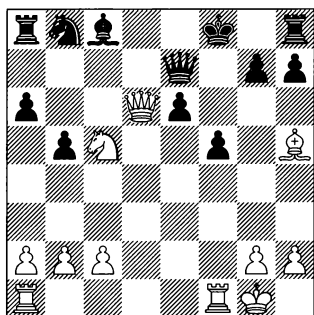
Correspondencia, 1965-1966



Las negras juegan y ganan (¡difícil!)

333. Lubenetski-Danovski

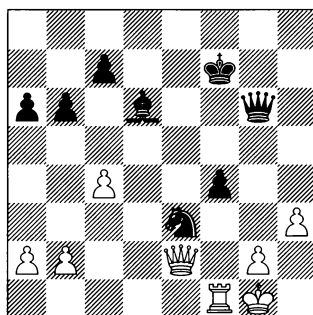
URSS, 1984



Las blancas juegan y ganan

336. Chuks-Brandics

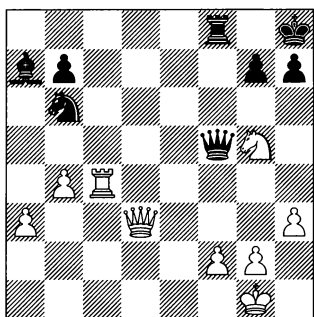
Epitok, 1990



Las blancas juegan y ganan

334. Belov-Ohngemach

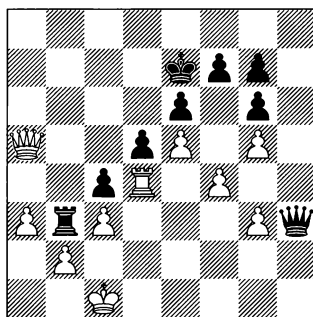
Narva, 1984



Las blancas juegan y ganan

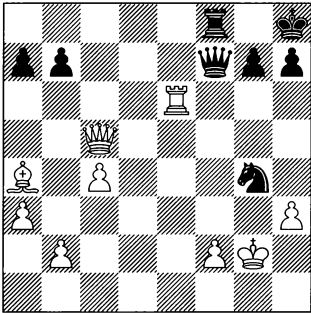
337. Kieninger-Herrmann

Bad Oeynhausen, 1940



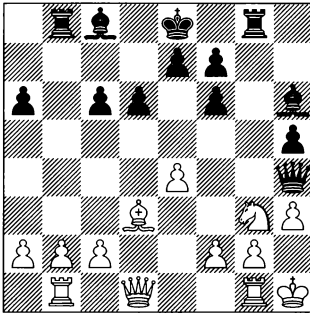
Las blancas juegan y ganan

338. Kaspárov-Hübner
Bruselas, 1986



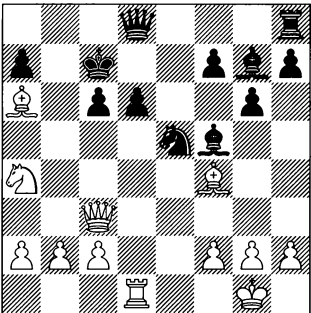
Las blancas juegan y ganan

341. Simanis-Johnson
EUA, 1961



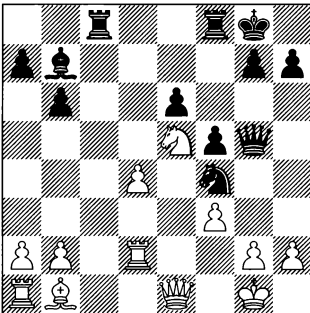
¿Pueden replicar las blancas 2. ♖xh5 a
1. ..., ♙xh3?

339. Bricard-Kožul
1982



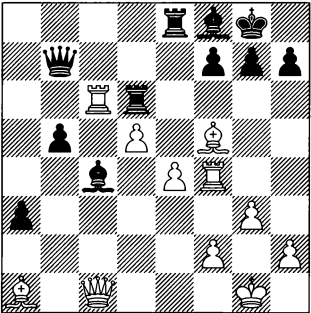
Las blancas juegan y ganan

342. Hörberg-Averbaj - 1954



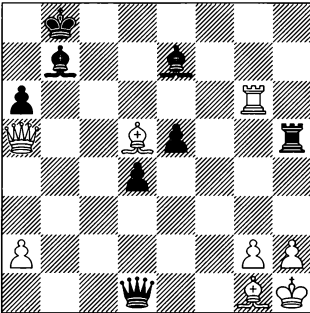
Las negras juegan y ganan

340. Sajarov-Cherepkov
Almá-Atá, 1969



Las blancas juegan y ganan

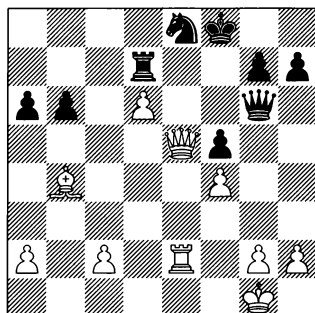
343. Heemsoth-Weber
Correspondencia, 1974



Las blancas juegan y ganan

344. Zeipel-Arnegaard

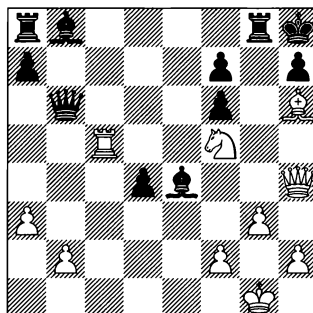
Correspondencia, 1902



Las blancas juegan y ganan

347. Henneberger-Bernstein

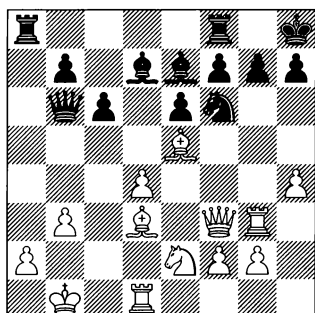
Zúrich, 1934



Las blancas juegan y ganan

345. Radúlov-Sederborg

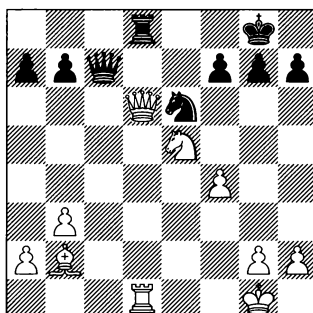
Helsinki, 1961



Las blancas juegan y ganan

348. Thomas-Euwe (variante)

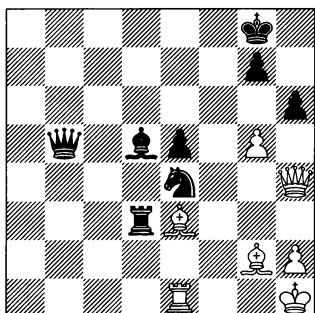
Nottingham, 1936



Juegan las blancas. ¿Deben devolver material?

346. Martz-Benkő

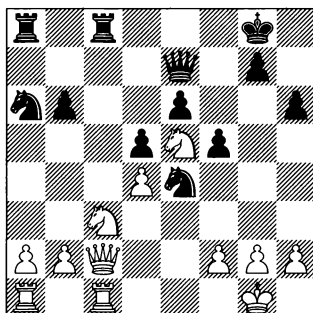
EUA, 1973



Las negras juegan y ganan

349. Volkevich-Liskov

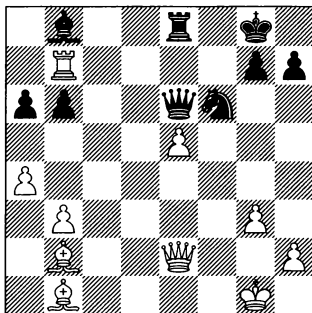
Moscú, 1958



Las blancas juegan y ganan

350. Bööck-Koponen

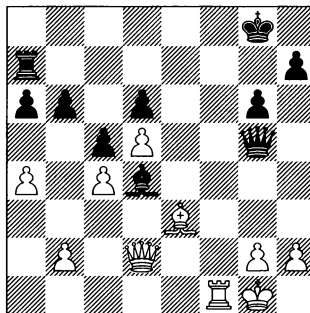
Helsinki, 1961



Las blancas juegan y ganan

353. Torán-Kuypers

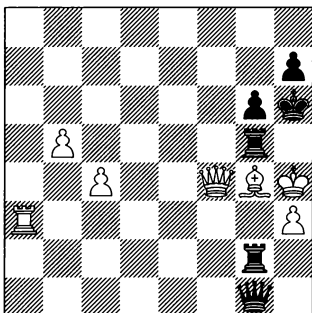
Málaga, 1965



Las blancas juegan y ganan

351. Georgadze-Kuindi

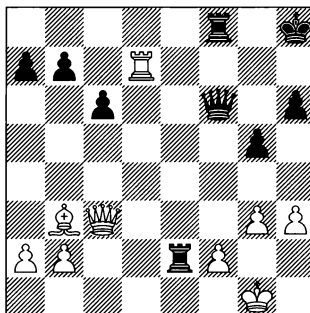
Tiflis, 1973



Las negras juegan y ganan

354. Kleist-Wilke

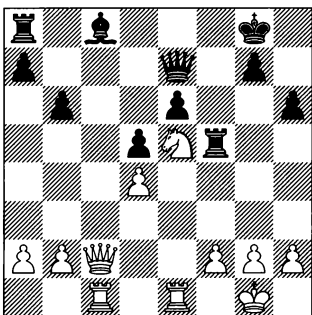
Saarbrücken, 1958



Las blancas juegan y ganan

352. Lexandrowitsch-Krummhauer

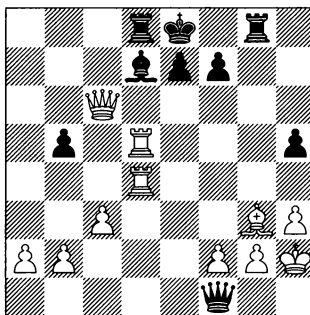
Berlín, 1951



Las blancas juegan y ganan

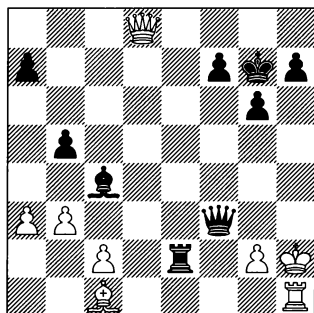
355. Olsen-Jacobsen

Århus, 1953



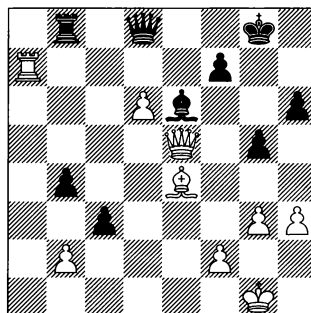
Las negras juegan y ganan

356. Lyell-Sowray
Inglaterra, 1998



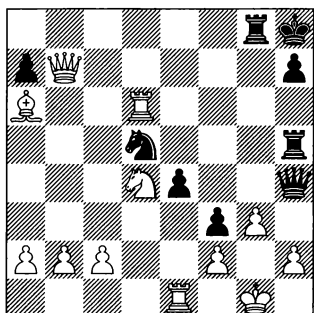
Las blancas juegan y ganan

359. Kaspárov-Browne
Banja Luka, 1979



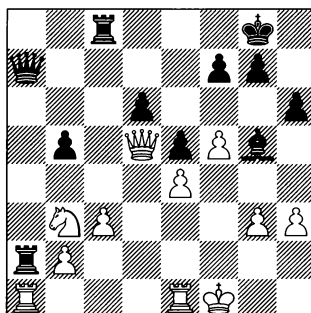
Las blancas juegan y ganan

357. Onescus-Ghama
Rumanía, 1956



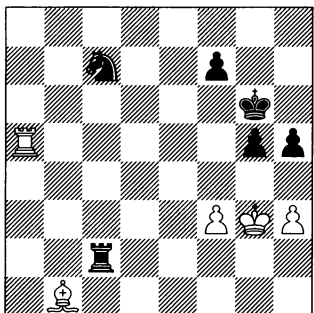
Las blancas juegan y ganan

360. Unzicker-Fischer
Varna, 1962



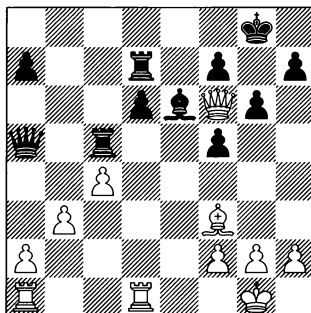
Las negras juegan y ganan

358. Tavernier-Grodner
Charleville, 1952



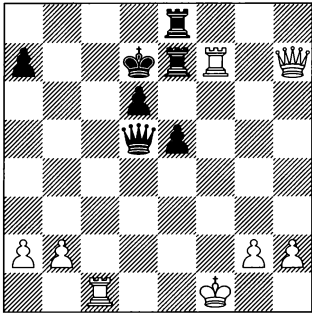
Las negras juegan y ganan

361. Vukić-Romanishin
Moscú, 1977



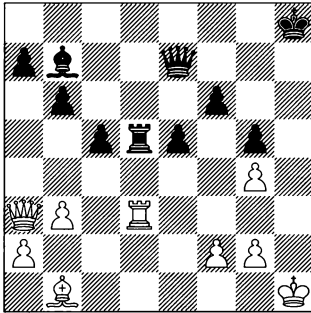
Las blancas juegan y ganan

362. Schaffarzik-Vogt
Berlín, 1927



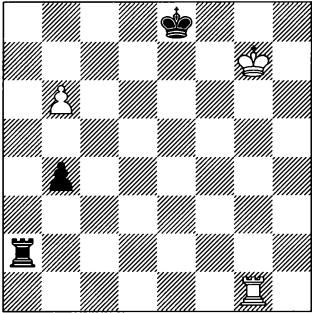
Las blancas juegan y ganan

365. Schatz-Giegold
Hof, 1928



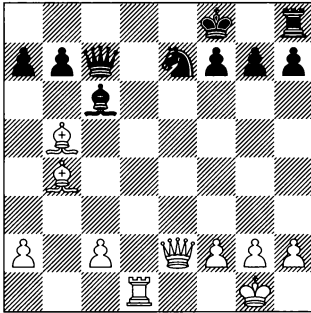
Las negras juegan y ganan

363. Fritz
Prace, 1953



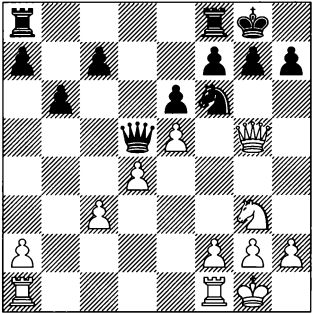
Las blancas juegan y ganan

366. Breyer-Englund
Scheveningen, 1913



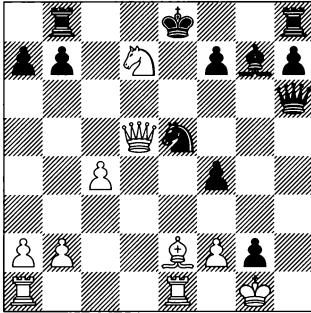
Las blancas juegan y ganan

364. Mehrwald-Schestag
1969



Las blancas juegan y ganan

367. Keene-Mestel
Esbjerg, 1981



Las blancas juegan y ganan

Pistas

327. Hay que tener en cuenta la contraclavada de las blancas.

328. ¿Cómo montan las blancas una clavada en cruz?

329. Dos piezas negras ya están clavadas.

330. La cruz con la clavada en cruz.

331. Debe incluirse al rey negro en el juego.

332. Con un sacrificio de calidad, las blancas ya tienen media partida ganada. Para concluir hay que marcar una cruz.

333. A la cruzada.

334. No hay más que encontrar una jugada.

335. La primera fila es débil.

336. La dama blanca puede capturar el caballo en e3 porque el peón de f4 está clavado, pero entonces es ella la que queda clavada. No importa, la clavada siguiente gana.

337. También un peón puede quedar clavado.

338. También una clavada que se amenaza puede ser mortífera.

339. El peón de d6 debe clavarse con intensidad.

340. El rey negro todavía está seguro. Apertura y desviación de la defensa sirven de ayuda.

341. No, a causa de la clavada del caballo blanco.

342. Clavar por posposición.

343. Al alfil negro se le confiere una responsabilidad que lo desborda.

344. Clavar es más fuerte que capturar.

345. Abrir y clavar. Las piezas clavadas no defienden.

346. Las piezas clavadas de manera absoluta no defienden.

347. La octava fila es débil.

348. Las blancas deben jugar 1. d7. ¿Pueden aprovechar las negras la clavada o pueden desclavarse las blancas?

349. Las blancas están clavadas; ¿o no?

350. Clavado o no clavado; esa es aquí la pregunta.

351. La dama blanca clava, incluso está obligada a ello.

352. Incluso hay dos maneras de ganar.

353. Una clavada en cruz es siempre mortífera, excepto cuando no lo es.

354. Una pieza negra ya está clavada.

355. Si las negras capturan la dama con el alfil enseguida, se les da mate.

356. A las blancas les encantaría capturar la dama.

357. La situación es casi desesperada para las blancas, pero el peón de g3 amenaza la dama enemiga, y ahí está la salvación.

358. La torre negra está clavada sin remedio, pero no se desespera.

359. Un rey como marioneta.

360. No hay sino que aprovechar la clavada que ya existe.

361. La jugada orangután gana.

362. La torre de e7 está clavada, y eso reporta beneficios.

363. El arte de desclavarse.

364. Libre, es decir, sin clavadas.

365. Las negras se dejan clavar voluntariamente.

366. El alfil de b4 clava primero una pieza y luego la otra.

367. ¡Clavar y otra vez clavar!

Soluciones

327. Después de 1. ..., f8 2. d8, la torre negra está atacada dos veces y está clavada. Solamente puede moverse por la octava fila, no por la columna «f». Es verdad que no puede capturar la dama enemiga, pero algo hace todavía por la columna «f», pues clava la dama blanca, que está delante del rey. Con 2. ..., h4+, las negras ganan la dama.

328. Con 1. c7, xc7, la torre ha desalojado la diagonal a2-g8 y, así, ha dejado clavado al alfil de d5. Las negras pierden material por la clavada en cruz 2. f3.

329. La dama blanca clava a la negra en la sexta fila, pues la casilla f6 es una casilla clave para la dama blanca. El peón de d4 está clavado en la columna «d» a causa de d8+. La jugada 1. c3 aprovecha la defensa apa-

rente de la casilla c3. Si 1. ..., ♖c4, 2. ♖xc4; si 1. ..., dxc3, 2. ♗xc6; si 1. ..., ♗xb6, 2. ♖xc8+, ganando siempre las blancas.

330. Si 1. ..., ♖xg3+, 2. ♖xg3 es forzada, puesto que el peón de f2 está clavado. Ahora la torre está clavada en la tercera fila por la dama negra, y gana la clavada en cruz 2. ..., ♖g8.

331. 1. ♖xf7, ♙xf7 (1. ..., ♙xg2+ 2. ♗xg2, ♗xg2+ 3. ♙xg2, ♙xf7 4. ♙c4+, ♙f8 5. ♖f1+) 2. ♙c4+, ♙d5 3. ♗f3+ (la clavada en cruz), ♙e6 4. ♖e1, ♙b4 (4. ..., ♖ad8 5. ♙g3+, ♙d7 6. ♙xd5; 4. ..., ♙xc4 5. ♙b8+, ♙d7 6. ♗xb7+) 5. ♙c3+, y ganan (5. ..., ♙d7 6. ♖d1).

332. 1. ♖xb2, ♖xb2 (la diagonal a1-h8 está debilitada, la torre de b2 no está defendida) 2. ♗d4 (ataque doble a la casilla de mate g7 y a la torre de b2), ♗e5 (única defensa) 3. ♖e1, ganando mediante la clavada en cruz.

333. Con 1. ♖xf5+, exf5 se abre la columna «e», y con 2. ♖e1 se clava la dama negra en cruz. Las negras pierden, ya que a 2. ..., ♗xd6 sigue 3. ♖e8#.

334. La dama negra está clavada, pues intercepta el ataque de la blanca a la casilla de mate h7. La clavada, sin embargo, no es muy fuerte, porque todavía se podría jugar ..., ♗xd3 o ..., ♗xg5. Con 1. ♖f4 se clava la dama negra en cruz. Las negras pierden tanto después de 1. ..., ♗xd3 o 1. ..., ♗xg4 (por 2. ♖xf8#) como de 1. ..., ♗xf4 (por 2. ♗xh7#).

335. La jugada 1. ..., ♙f4! es un ataque doble: obstruye la acción defensiva que ejerce la dama blanca sobre la torre y ataca la torre indirectamente y el alfil directamente. Por eso, la secuencia 2. ♖xf4, ♙xf4 3. ♗xf4 es forzada, y las blancas incluso han ganado dos piezas por la torre. Sin embargo, con 3. ..., ♗b1+ 4. ♗c1, ♗xc1 5. ♙xc1, ♖a8!, las negras amenazan clavar el alfil de c1 mediante 6. ..., ♖a1. Este alfil no puede moverse, pues se daría mate a las blancas por la prime-

ra fila. Como tampoco puede defenderlo ninguna otra pieza, se pierde.

336. En efecto, las blancas pueden capturar el caballo con la dama, que, sin embargo, queda clavada por el alfil: 1. ♗xe3!, ♙c5. Ahora bien, luego de 2. ♖xf4+, ♙g7 3. ♗xc5, bxc5 (3. ..., ♗b1+ 4. ♖f1) las blancas la recuperan con la clavada 4. ♖g4 y tienen un final de peones ganado.

337. El peón de e6 y la desprotegida dama negra están en la misma diagonal, c8-h3. Después de 1. ♗c7+, ♙e8 2. ♗c8+, ♙e7, el peón de e6 está clavado, lo que posibilita la irrupción 3. ♖xd5, que plantea amenazas de mate decisivas. Las negras tampoco se salvan dando jaque: 3. ..., ♗f1+ 4. ♖d1.

338. Kaspárov lo dejó todo claro enseguida en esta posición. 1. ♗xf8, ♗xf8, y ahora, por cierto, no 2. ♖e8, sino 2. hxg4! Las blancas amenazan clavar la dama y ganarla con 3. ♖e8. La dama negra está atada a la octava fila a causa del mate que se amenaza, y se pierde.

339. El peón de d6 está clavado. 1. ♙xe5, ♙xe5 2. ♗a5+, ♙d7, y el peón de d4 está ahora más clavado todavía (2. ..., ♙b8 3. ♗b4+) 3. ♗xe5.

340. 1. ♙xh7+, ♙xh7 (se abre la columna «h») 2. ♖xd6, ♙xd6 (se aniquila la pieza defensora en potencia, la torre de d6, y se desvía el alfil para que deje de proteger el peón de g7) 3. ♖h4+, ♙g8 4. ♖h8+, ♙xh8 (el peón de g7 ha quedado clavado por posposición del rey negro, de modo que la casilla de invasión h6 ya no está defendida) 5. ♗h6+ (las blancas, apoyándose en la clavada del peón de g7, atacan al rey y la casilla de mate g7 al mismo tiempo. Es la posición final, ya no hay defensa) 5. ..., ♙g8 6. ♗xg7#.

341. No, pues con el jaque doble 2. ..., ♙xg2++ se fuerza 3. ♙xg2. Ahora el caballo queda clavado por la torre de g8 debido a la posposición del rey blanco, con lo que la dama está defendida solamente en apariencia y se pierde a causa de 3. ..., ♗xh5.

342. 1. ..., ♖c1 2. ♜xc1 dirige la dama blanca detrás de la torre de d2 para la clavada que se avecina (2. ♖d1 no sirve, puesto que la torre debe defender la casilla de mate g2). 2. ..., ♘e2+ despeja la diagonal c1-h6 y hace que la clavada sea real mientras ataca a la vez al rey y la dama blancos.

343. Después de 1. ♖g8+, ♔a7 (1. ..., ♘c8 2. ♜b6#) 2. ♖a8+, ♔xa8 (2. ..., ♘xa8 3. ♜c7+ y 4. ♜xb7#), el alfil de b7 está clavado y ya no defiende a6. La defensa aparente la aprovechan las blancas con 3. ♜xa6+ (ataque doble al rey negro y la casilla de mate: posición final) 3. ..., ♔b8 4. ♜b7#.

344. Primero se dirige la torre negra a la diagonal del alfil blanco, a3-f8. 1. ♜e7+!, ♔xe7. Luego, el peón «d», que intercepta la clavada, deja libre la diagonal: 2. d7! La torre negra está clavada, y el peón blanco puede transformarse en dama.

345. 1. ♖xg7, ♔xg7, y el caballo de f6 queda clavado porque se ha eliminado el peón «molesto» de g7. 2. ♜g4+, ♔h8 3. ♜h5! amenaza mate en h7, que las negras solamente pueden evitar con grandes sacrificios de material (3. ..., ♜xb3+ 4. axb3, ♔a1+, etc.).

346. 1. ..., ♖xe3 despeja la diagonal a6-f1 para la dama. Después de 2. ♖xe3, la torre blanca se ha desviado de la primera fila. 2. ..., ♘g3+! clava el alfil de g2 al desbloquear la línea de acción del alfil negro. Luego de 3. hxg3 (3. ♜xg3, ♜f1#; 3. ♔g1, ♜b1+ 4. ♔f2, ♜c2+ 5. ♔e1, ♜c1+ 6. ♔f2, ♜d2+), las negras aprovechan la clavada mediante 3. ..., ♜f1+ para llevar la dama al ataque (la casilla f1 está defendida nada más que en apariencia) y dar mate tras 4. ♔h2 con 4. ..., ♜xg2#.

347. 1. ♘g7+, ♖xg7 (se desvía la torre de la octava fila) 2. ♖c8+, ♖g8 (la torre negra está clavada) 3. ♜g4. Como la torre está clavada, la dama blanca puede pisar la columna «g» sin peligro y amenazar mate en g7 y g8. No hay defensa.

348. Las negras han ensartado la dama y la torre blancas con ..., ♖d8. Mediante 1. ♘d7 se intercepta el ataque. El precio que hay que pagar por ello es la clavada del caballo. Después de 1. ..., ♜xd6 2. ♖xd6, las negras tienen la intención de aprovecharla con 2. ..., ♘f8 para ganar el caballo, pero la pieza clavada forma una batería de descubierta con la torre que está detrás: se desclava con 5. ♘f6+ y reporta el triunfo.

349. La torre de c8 clava el caballo solamente en apariencia, pues contra 1. ♘xd5 las negras no pueden jugar 1. ..., ♖xc2 porque 2. ♘xe7+, ♔f8 3. ♘5g6+, seguido de 4. ♖xc2, da la victoria a las blancas. A 1. ..., exd5 sigue 2. ♜xc8+, ♖xc8 3. ♖xc8+, ♔h7 4. ♖h8+, ♔xh8 5. ♘g6+ (horquilla) y 6. ♘xe7.

350. El peón de e5 está clavado ¡en apariencia!: 1. exf6, ♜xe2 2. f7+, ♔h8 (o f8) 3. ♘xg7+, ♔xg7. Se ha dirigido el rey negro a la casilla en la que está a tiro de la batería de descubierta que forman la torre y el peón para que el peón pueda transformarse en dama con jaque: 4. fxe8♜+.

351. La dama blanca clava la torre de g5, y debe clavarla. El porqué lo muestra la secuencia que sigue. 1. ..., ♜f2+ ataca al rey y la dama y fuerza 2. ♜xf2, de modo que la dama blanca se desvía y deja de cumplir con su cometido. 2. ..., ♖h5+ desaloja la casilla g5, y tras 3. ♘h5, obligada, se da mate a las blancas por medio de 3. ..., g5#.

352. Una primera manera de ganar es 1. ♘g6, ♜f7 2. ♘e7+, ♜xe7 3. ♜xf5 porque el peón de e6 está clavado.

Otra es 1. ♜xc8+, ♖xc8 2. ♖xc8+, ♖f8 (2. ..., ♔h7 3. ♖h8+, ♔xh8 4. ♘g6+; horquilla) 3. ♘g6, ♜g5 (3. ..., ♖xc8 4. ♘xe7+; horquilla) 4. ♖xf8+, ♔h7 5. ♘f4.

353. La última jugada de las negras fue ..., ♜f5-g5, que clavó en cruz el alfil de e3. Aquí, sin embargo, las blancas pueden liberarse de esta clavada porque pueden eliminar una de las piezas clavoras. Con 1. ♜xd4 ganan el alfil negro.

354. 1. ♖d8, y ahora la dama y la torre negras están clavadas. **1. ...**, ♙g7 (1. ... , ♖xc3 2. ♖xf8+, ♙g7 3. ♖f7+, ♙g6 4. bxc3) **2.** ♖xf8, y las blancas tienen una pieza más (2. ... , ♖xc3 3. ♖f7+).

355. El alfil negro está clavado en cruz por la dama y las dos torres blancas. Las negras no pueden jugar **1. ...**, ♙xc6 por **2.** ♖d8#.

1. ..., ♖xg2+ **2.** ♙xg2 dirige primero el rey enemigo a la diagonal h1-a8 (posposición preparatoria) para poder capturar la dama sin peligro con **2. ...**, ♙xc6 y ganar a continuación la torre de d5 al estar clavada.

356. Es verdad que el peón de g2 ataca la dama negra, pero está clavado por la torre de e2. Con **1.** ♙h6+, ♙xh6 se deja al rey negro a tiro de la batería de descubierta que forman el rey y la torre blancos. Después del jaque en descubierta con desclavada **2.** ♙g1+, las negras pierden la dama por fuerza.

357. Las blancas tienen más material, pero las negras tienen un ataque muy peligroso contra el rey enemigo. Como la torre de g8 clava el peón de g3, no puede capturarse la dama negra, que amenaza dar un jaque en h2, seguido de mate.

1. ♜xf3 (defiende del mate en h2 y desvía el peón de e4 de la columna «e») **1. ...**, exf3 **2.** ♖g7+! (desclava el peón de g3!).

Si **2. ...**, ♖xg7, **3.** ♖e8+, ♖g8 **4.** ♖xg8+ (eliminación de la pieza clavadora), ♙xg8 **5.** gxh4.

Si **2. ...**, ♙xg7 (obstruye la línea de ataque de la torre de g8, la pieza clavadora), **3.** gxh4.

Con esta combinación, las blancas consiguen rechazar un ataque en apariencia todopoderoso y ganar.

358. Había sucedido **1. ...**, ♙g7-g6 **2.** ♙a2-b1, pues las blancas creyeron que las negras habían cometido un error de bulto, pero luego de **2. ...**, h4+ **3.** ♙g4, f5+ **4.** ♖xf5 se ha obstruido la diagonal de la clavada y sigue **4. ...**, ♖g2#.

359. Después de **1.** ♙xh7+, ♙xh7 (1. ... , ♙f8 **2.** ♖h8#), el peón de f7 está clavado por

posposición del rey, con lo que el alfil de e6 ya no está defendido, y las blancas ganan mediante **2.** ♖xe6.

360. El peón de b2 está clavado, pues debe interceptar el ataque de la torre de a2 a la casilla clave f2. De ello se sigue que el peón de c3 está defendido nada más que en apariencia. Eso lo aprovechan las negras con **1. ...**, ♖xc3 para atacar al rey enemigo. **A 2.** ♖xa2 sigue **2. ...**, ♖f3+ **3.** ♙e2 (3. ♙g2, ♖f2+ **4.** ♙h1, ♖xe1+ y **5. ...**, ♖f2#) **3. ...**, ♖f2+ **4.** ♙d3, ♖xa2, con posición ganadora o, más elegante, **4. ...**, ♖c7!, amenazando mate en c2 (5. ♖c1, ♙xc1 **6.** ♜xc1, ♖xc1).

361. 1. b4 (horquilla con sacrificio de peón para abrir la columna «b» a la torre) **1. ...**, ♖xb4 **2.** ♖ab1, ♖xc4 (la dama negra debe ir a la columna «c»; así se puede anular el mate que hay por la octava fila y que empieza por **3.** ♖b8+ mediante **3. ...**, ♖c8) **3.** ♙e2, ♖c2 **4.** ♙d3, ♖c3 (la dama debe permanecer en la columna «c») **5.** ♖b8+, ♖c8 (la torre negra está ahora clavada), y **6.** ♖xc3 gana la dama. (Apunte sobre la pista: la jugada de apertura **1. b4** se llama Apertura Orangután.)

362. El rey negro está constreñido y la torre de e7, clavada.

1. ♖f5+, ♖e6 (forzada porque a **1. ...**, ♙d8 sigue **2.** ♖c8#; el rey negro se ve ahora reducido a defender la dama) **2.** ♖c7+!, ♙xc7 (desviación; si **2. ...**, ♙d8, **3.** ♖xe6, ♖xe6 **4.** ♖fd7#) **3.** ♖xe6, y las negras no pueden capturar la dama porque la torre de e7 sigue clavada.

363. 1. b7, ♖a7 (una clavada defensiva: se clava el peón para que no avance) **2.** ♖e1+, ♙d8 **3.** ♖e7! (se ha desclavado el peón, y se amenaza **4.** b8♖+) **3. ...**, ♙xe7 (la clavada se ha suprimido, pues el rey negro intercepta la acción de su torre) **4.** b8♖, y ganan, porque también se pierde el peón de b4, ya que si **4. ...**, ♖a4, **5.** ♖c7+ y **6.** ♖c6+, ganando la torre.

364. Como el peón de e5 está clavado por

la dama negra, las blancas no pueden jugar 1. exf6, g6 2. ♖h6 y 3. ♗g7#. Con 1. ♘f5! se obstruye la línea de ataque de la dama y se desclava el peón de e5. Además, la jugada amenaza mate en g7 y ganar la dama mediante la horquilla ♘e7+. Las negras están perdidas porque deben tomar el caballo, pero no pueden.

365. Con 1. ..., ♗h7+ se ataca a la vez al rey y la torre clavada. 2. ♖h3 rechaza este ataque doble y clava la dama, pero las negras pueden desclavarse: 2. ..., ♖d1+ 3. ♘h2, ♖h1+ 4. ♙xh1 (4. ♙g3, ♗h4+! 5. ♖xh4, gxh4# o 4. ..., ♖xh3+ 5. gxh3, ♗h4+ 6. ♙h2, ♗xf2#) 4. ..., ♗xh3+ (es posible desclavarse eliminando la pieza clavadora porque el peón de g2 está clavado) 5. ♙g1, ♗xg2#. ¡Una orgía de clavadas!

366. Las blancas atacan la posición negra con cuatro piezas. El caballo está clavado por el alfil de b4. El rey negro está constreñido por

sus propias piezas. La casilla d8 es clave porque las blancas amenazan dar mate desde allí con la secuencia 1. ♖d8+, ♙e8 2. ♖e8#, pero la dama negra bate esta casilla. La torre de h8 no participa en el juego porque se ve reprimida por el rey y los peones de su propio bando.

¿Puede conquistarse la casilla clave d8? Sí, con 1. ♗xe7+, ♗xe7 (1. ..., ♙g8 2. ♗f8#). Se dirige así la dama negra a e7, donde queda clavada por el alfil de b4 y, por lo tanto, limitada en sus movimientos. La casilla d8 está ahora defendida solamente en apariencia. Por eso, las blancas pueden continuar con 2. ♖d8+, ♙e8 y dar mate a las negras mediante 3. ♖xe8# (el punto e8 también está defendido nada más que en apariencia).

367. 1. ♙h5, ♗xh5, y el caballo negro está clavado en cruz. 2. ♖xe5+, ♙xe5 (ahora el que está clavado es el alfil) 3. ♘f6+, ♙xf6 4. ♗xh5.

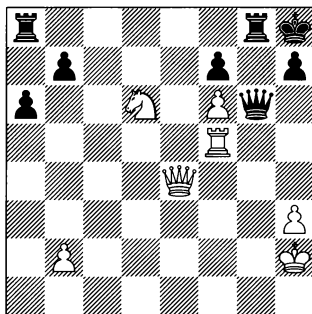
9. COMBINACIONES DE ATADURA

9.1. Visión general

En este capítulo se tratarán las combinaciones en las que en la posición final se aprovecha una atadura. Una pieza está atada cuando debe defender otra pieza o una casilla clave. Por la atadura, la pieza se ve limitada en su movilidad y en su capacidad de capturar otras piezas. La atadura le impide abandonar su sitio, dado que eso supondría perjudicar a su bando. Las piezas pueden verse atadas a su sitio por otras funciones importantes además de por tareas defensivas, que son las que se dan con más frecuencia.

Atadura por tareas defensivas

368. Suta-Sutey
Bucarest, 1959



Las blancas juegan y ganan

Las negras amenazan mate en g1, pero su dama debe mantener defendida la casilla f7 a causa del mate que se amenaza con el caballo; por eso no puede defender otras casillas sino en apariencia.

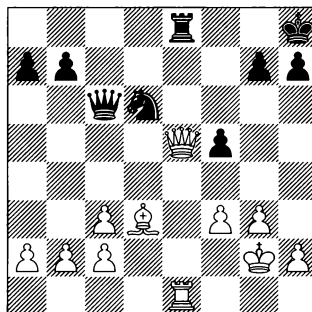
Con 1. ♖g5! se ataca la dama, que debe jugar. Sin embargo, no puede tomar la torre ni la dama blancas debido a 2. ♘xf7#. La

única jugada defensiva que no pierde la dama enseguida es 1. ..., ♜xf6, pero sigue 2. ♜d4! (no 2. ♜e5, ♜xe5+), ataque de clavada y sobrecarga a la dama negra. La dama blanca es tabú a causa del mate. La dama negra solamente puede defenderse de manera transitoria con 2. ..., ♜g6, y se pierde luego de 3. ♜xg6. También pierde 2. ..., ♜xg5 3. ♜xf6+, ♜g7 4. ♘xf7+, ♜g8 5. ♘h6+, ♜h8 6. ♘f5.

Atadura a la primera (octava) fila débil

Una forma típica de atadura que se da con frecuencia en las partidas es la atadura a la primera fila débil (o a la octava). El rey que se encuentra en ella y está detrás de los peones pelagra en potencia si no tiene una «ventana» para escapar, porque una torre o la dama enemigas podrían darle mate.

369. Smyslov-Lilienthal
Leningrado, 1941



Las blancas juegan y ganan

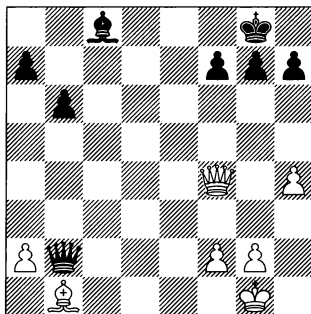
La dama negra defiende la torre y el caballo, y este último protege la torre.

La jugada 1. ♜xd6 pone a las negras en un brete. La dama negra está sobrecargada porque debe defender la torre y, por eso, no

puede capturar la dama enemiga (1. ..., ♖xd6 2. ♔xe8+, seguido de mate), y la torre negra se ve desbordada porque debe defender la octava fila y no puede capturar la torre blanca (1. ..., ♔xe1 2. ♕f8#). Y las blancas han ganado una pieza limpia.

370. Flis-Lubenski

Gorzow, 1990



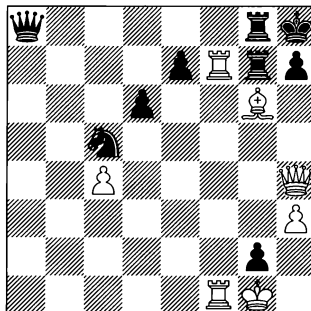
Las blancas juegan y ganan

El alfil negro carga con la defensa de la octava fila debido a ♕b8+, seguida de mate. 1. ♘f5! lo ataca y deja claro que defendía la casilla f5 solamente en apariencia (2. ..., ♘xf5 3. ♕b8+). No es suficiente defenderlo con 2. ..., ♕c3, puesto que las blancas pueden atacarlo y ganarlo mediante la clavada 3. ♕b8. La contraclavada 1. ..., ♕f6 también pierde a causa de 2. ♕c7, que ataca el alfil atado y ata la dama a la casilla d8 (2. ..., ♕xf5 3. ♕d8#).

Ataque de rayos X o «la acción de una pieza lineal por encima de un trebejo enemigo».⁸

371. Sliwa-Doda

Lódz, 1967



Las blancas juegan y ganan

¿Cuántas veces está atacado el peón de h7 en esta posición y cuántas defendido? Está defendido dos veces: por la torre de g7 y el rey negro, y también está atacado dos veces: por la dama y el alfil blancos, si consideramos las cosas de manera superficial.

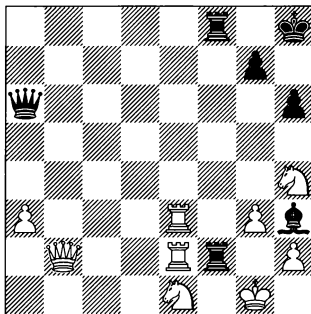
Sin embargo, la torre de g7 no tiene solamente la tarea de defender el peón de h7 (atacura), sino también la de interceptar el ataque que realiza la torre de f7 a ese peón (clavada), de modo que está sobrecargada. Con la jugada 1. ♕xh7+ se desvía, 1. ..., ♔xh7, y levanta el bloqueo al que sometía a la torre de f7. A eso sigue 2. ♔xh7#.

En la posición de partida, la torre de f7 ataca, por decirlo así, el punto h7 a través de la torre de g7; de ahí la designación *ataque de rayos X*. Con la jugada forzada 1. ..., ♔xh7, la torre negra desbroza el camino a la blanca hacia h7 o amplía su horizonte de movimiento hacia h7. Por eso se habla, en este caso, también de *desbrozamiento* o *ampliación* de la línea de acción.

8. Tarrasch, *Lehrbuch des Schachspiels*.

372. Schulz-Lewerenz

Prenzlau, 1954

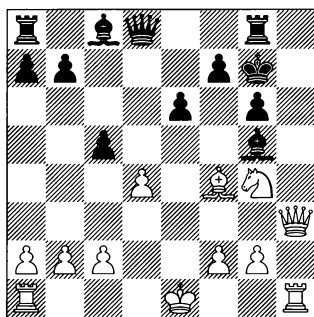


¿Pueden jugar las blancas 1. ♖xf2?

¡No!, pues las negras pueden desbrozar el camino hacia f1 a la torre de f8 mediante 1. ..., ♕f1+ 2. ♖xf1 (forzada) y dar mate con 2. ..., ♖f1#. No obstante, 1. ♘g6+ da la victoria a las blancas.

373. Magrin-Sawij

España, 1968



Las blancas juegan y ganan

El alfil de g5 impide que la dama blanca dé mate en h6 y obstruye el camino al alfil blanco hacia h6. El alfil de g5 defiende y obstruye. Eso posibilita que se lleve a cabo un ataque de rayos X.

Con 1. ♕h6+, ♗xh6 se obliga al alfil negro a levantar el bloqueo, y 2. ♗xh6+, ♔h7 3. ♗f8+ conduce al mate.

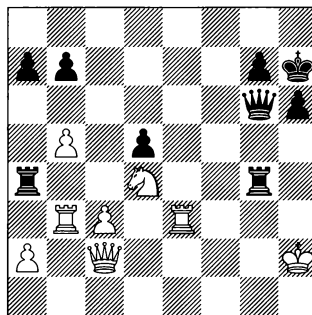
Funciones especiales

En una atadura normal, la pieza atada tiene la tarea de defender otra pieza de su mismo bando o una casilla clave. Puede encomendársele también una función defensiva especial al verse obligada a clavar, atar, constreñir o reprimir a una pieza adversaria para impedir una amenaza peligrosa. Semejante función puede aprovecharse de manera parecida a una atadura defensiva normal.

En la posición siguiente, la dama blanca clava a la negra y evita el ataque de mate 1. ..., ♕h5+ 2. ♖h3, ♕e5+ 3. ♔h1, ♕e1+ 4. ♔h2, ♕g1#. La dama blanca clava y está obligada a clavar para impedir el mortífero ataque.

374. Saigin-Sergeev

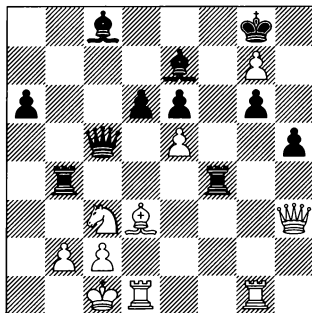
1946



Las negras juegan y ganan

Con 1. ..., ♖xa2 se ataca la dama blanca y, además, se la clava en la segunda fila. Ahora está sobrecargada porque no puede abandonar la segunda fila ni la diagonal b1-h7 y debe defenderse de la amenaza que representa la torre negra. Después de 2. ♕xa2 se ha desviado de su tarea original, a saber, restringir la movilidad de la dama negra clavándola, y se da mate a las blancas empezando por 2. ..., ♕h5+.

375. Lobigas-Micheli Skopie, 1972



Las blancas juegan y ganan

El peón de g6 intercepta la acción de la torre de g1 por la columna «g» y bloquea al alfil blanco el camino hacia h7.

Con 1. ♖xh5, gxh5 (1. ... , ♜h4 2. ♖xg6; 1. ... , ♖e3+ 2. ♙b1, ♜xb2+ tampoco es suficiente) se desvía el peón de g6. Ahora el rey negro debe bloquear el avance del peón blanco, pero se puede desviar con el ataque de sobrecarga 2. ♙h7+, tras de lo cual las blancas obtienen una nueva dama y pueden dar mate.

Creación de una atadura

En una atadura defensiva normal participan tres piezas. En primer lugar, la pieza atacante; en segundo, la atacada y defendida y, en tercero, la defensora y, por lo tanto, atada. Una atadura puede originarse de diversas maneras según el orden en el que aparezcan los agentes que la forman:

- 1) Una pieza juega y ataca a otra ya defendida.
- 2) Una pieza va a una casilla que está amenazada y defendida.
- 3) Una pieza juega y defiende a otra amenazada.

Aprovechamiento de la atadura

Para aprovechar una atadura se aplican diversos procedimientos según la situación. Es-

tos procedimientos se examinan en los epígrafes que siguen y son:

- *Captura de la pieza protectora o amenaza contra ella.*
- *Sobrecarga de la pieza protectora con varias tareas mutuamente excluyentes.*
- *Represión de la pieza protectora interceptando la línea defensiva o bloqueando una jugada defensiva.*

9.2. Captura de la pieza protectora o amenaza contra ella

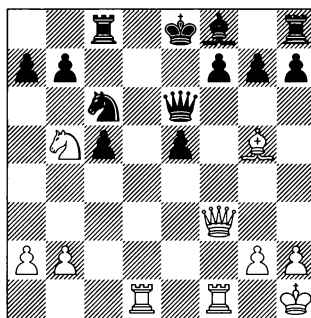
9.2.1. Visión general

La seguridad de una pieza amenazada y defendida o de una casilla clave depende también de lo segura que esté la pieza que la protege. Si la pieza protectora no está segura, la pieza defendida está asimismo en peligro. La inseguridad de una pieza protectora puede aprovecharse, entre otras maneras, capturándola o atacándola y expulsándola.

Captura de la pieza protectora

Si se elimina la pieza defensora y no puede sustituirse por otra que se haga cargo de su función, el objeto hasta entonces protegido se queda sin protección y se pierde.

376. Onderka-N.N. Viena, 1958



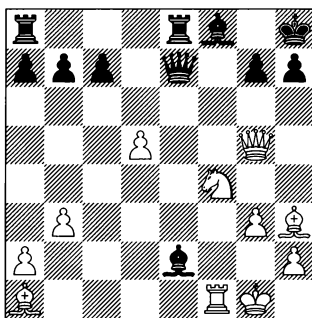
Las blancas juegan y ganan

Las blancas amenazan mate en d8. Lo dará la torre de d1 apoyada por el alfil de g5. La casilla de mate está defendida dos veces: por la torre de c8 y el caballo de c6.

Con 1. ♖c7+, ♜xc7 se desvía el primer defensor, la torre, y con 2. ♞xc6+ se aniquila el segundo. Así se ha originado la posición final de la combinación. Si las negras juegan 2. ..., ♜xc6 o 2. ..., ♞xc6, se les da mate con 3. ♜d8#.

377. Dutka-Chwojnicky

Swiebodzin, 1977



Las blancas juegan y ganan

La casilla g7 está atacada dos veces y defendida tres.

1. ♖g6+! (despeja la columna «f» para la torre), hxg6 (desvía el peón protector de h7) 2. ♞h6+ (aprovecha la defensa aparente de la casilla h6, pues el peón de g7 está clavado) 2. ..., ♚g8 (el rey negro queda más constreñido) 3. ♙e6+, ♞xe6 (se desvía forzosa-mente la dama de g7; esto es posible porque el rey está constreñido) 4. ♜xf8+ (liquida la segunda pieza que defendía la casilla g7). A 4. ..., ♜xf8 (o 4. ..., ♚xf8) sigue 5. ♞xg7#.

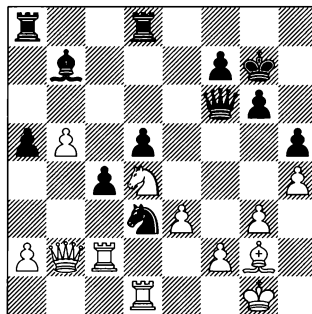
Amenaza a la pieza protectora

Atacar una pieza atada es en la mayoría de los casos mucho más eficaz que atacar una que no lo está. Si se ataca una pieza atada, le resulta muy difícil huir para librarse del ataque o no puede hacerlo en absoluto al tener que ejercer una función defensiva. El fin que se

persigue al atacar una pieza protectora es ganarla o ahuyentarla para ganar entonces el objeto que se ha quedado sin protección.

378. Benkő-Jeney

Budapest, 1949

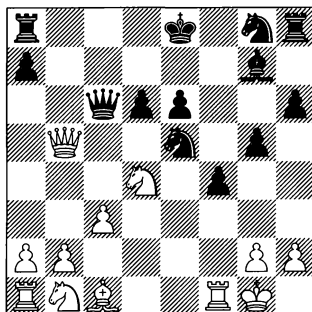


Las blancas juegan y ganan

1. ♜xd3, cxd3 (la columna «c» se abre al desviarse el peón de c4 a d3) 2. ♖e6+ (ataque en descubierta a la dama y el rey negros), fxe6 (se abre la séptima fila al desviarse el peón de f7 para que la torre blanca ataque al rey negro) 3. ♜c7+, y las negras pierden la dama porque se ahuyenta al rey, la pieza que la protege.

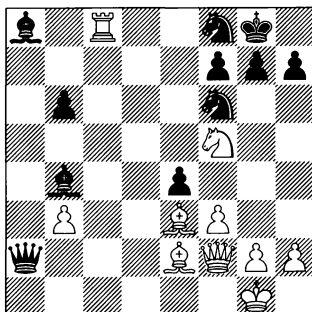
9.2.2. Captura de la pieza protectora o amenaza contra ella. Ejercicios

379. **Thomas-Horn**
Hastings, 1948



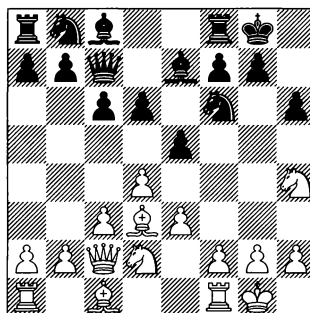
Las negras juegan y ganan

380. **Osnos-Dely**
Budapest, 1965



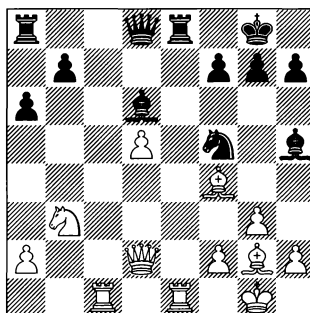
Las blancas juegan y ganan

381. **Zirngibl-Franz**
Colditz, 1954



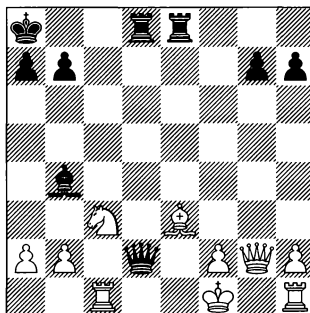
Las negras juegan y ganan

382. **Naftalin-Petrujin**
Kishiniov, 1985



Las blancas juegan y ganan (¡difícil!)

383. **Osborne-Contín**
Berna, 1992



Las negras juegan y ganan

Pistas

379. La dama blanca está atacada por la negra y defendida solamente por el caballo de d4.

380. Si el alfil negro no defendiese la casilla e7, las blancas podrían dar mate empezando con ♖e7+.

381. El caballo pelagra un tanto en h4.

382. Las piezas menores negras no están lo bastante protegidas.

383. En e1, la torre negra podría dar mate con el apoyo del alfil, pero la casilla e1 está defendida por tres piezas blancas. La torre la defiende, el alfil bloquea el paso a la torre de e8 y el caballo intercepta la acción del alfil negro.

Soluciones

379. 1. ... ♗f3+ (despeja la diagonal para el alfil y ataca el caballo de d4) **2. ♖xf3** (si 2. ♖h1 o 2. ♗f2, 2. ... ♗d4, ganando una pieza), **♔xd4+**, y se ha aniquilado la pieza que protegía a la dama (3. cxd4, ♜xb5).

380. 1. ♕c5! (intercepta la acción del alfil de b4 sobre la casilla clave e7) **1. ... ♕xc5** **2. ♜xc5** (aniquila la pieza defensora), **♞xc5** (2. ... ♗6d7 **3. ♜xf8+**, ♗xf8 **4. ♗e7+**, ♖h8 **5. ♖xf8#**) **3. ♗e7+**, ♖h8 **4. ♖xf8+**, ♗g8 **5. ♗xg8#**.

381. 1. ... e4 **2. ♕xe4** (2. ♕e2, g5, y el caballo de h4 está cazado), **♗xe4** (ataque en descubierta al caballo de h4) **3. ♜xe4, d5**, y se expulsa la dama blanca, que defiende el caballo, o se cambia después de **4. ♜f4, ♜xf4**.

382. 1. ♖xe8+, ♜xe8 **2. g4** (horquilla), **♗xg4** **3. ♕xd6**, ♗xd6 **4. ♜f4** (horquilla al alfil de g4 y el caballo de d6), **♜d7** **5. ♗c5** (expulsa la pieza protectora).

383. 1. ... ♜xc1+ (elimina la pieza defensora) **2. ♕xc1** (desvía el alfil represor), **♖d1+**. Se ha llegado a la posición final: las blancas deben capturar la torre con el caballo, **3. ♗xd1**, pero entonces se les da mate mediante **3. ... ♖e1#**.

9.3. Sobrecarga de la pieza protectora

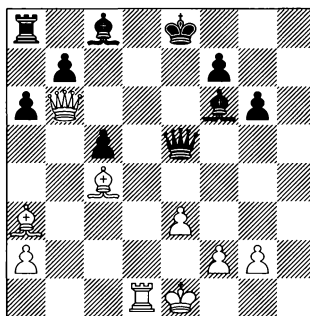
Una pieza que ejerce una importante función defensiva pierde parte de su movilidad y fuerza combativa y puede realizar otras tareas de manera limitada o no puede llevarlas a cabo en absoluto. Si tiene demasiadas tareas, está sobrecargada.

Una pieza está sobrecargada si tiene más tareas de las que puede realizar.

Si una pieza sobrecargada realiza una tarea, se *desvía* de otra; si se niega a ejecutarla, queda patente que *defendía* la casilla en cuestión solamente *en apariencia*.

Desviación y defensa aparente

384. Lérner-Sideif-Sade
Frunze, 1979



Las blancas juegan y ganan

El alfil de f6 defiende la casilla d8 e impide ♜d8#.

Con **1. ♕b2** se ataca la dama negra y «a través de ella» también el alfil que tiene detrás (ataque en línea). Si la dama se va a una casilla segura, por ejemplo a e7, las negras pierden el alfil. Así pues, la jugada **1. ... ♜xb2** es forzada.

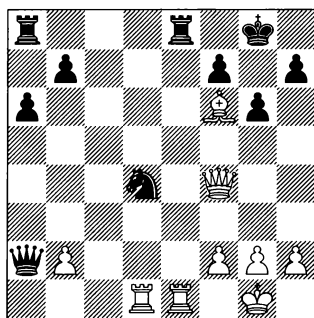
Al dirigirse la dama a b2, el alfil de f6 tiene una segunda tarea que realizar: defenderla

ante ♖xb2. Además, debe defender la casilla d8 de un jaque de torre, seguido de mate, al haberse desviado la dama negra de d6 (2. ♖d8+, ♙e7 3. ♖d6#). Al estar obligado a defender la casilla d8 y la dama, tiene dos tareas que realizar.

¿Hay alguna jugada que pueda sobrecargarlo? Las jugadas 2. ♖xb2 o 2. ♖d8+ no conducen al objetivo, pues el alfil puede capturar la dama en ambas ocasiones, y las negras se quedan con ventaja. Sin embargo, después de 2. ♖d8+, el alfil está sobrecargado de manera decisiva. Se *desvía* (2. ..., ♙xd8, y se pierde la dama por 3. ♖xb2) o no desempeña la función de defender la casilla d8: 2. ..., ♙e7 3. ♖d6# (*defensa aparente*).

385. Browne-Haïk

Reikiavik, 1986



Las negras juegan y ganan

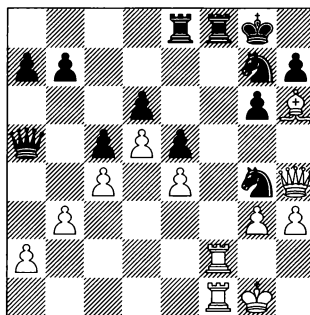
La situación: las blancas amenazan el caballo y lanzar un peligroso ataque al rey enemigo con ♖h6. La torre de e1 impide la horquilla ..., ♗e2+. La primera fila es débil en potencia, puesto que el rey blanco no posee ninguna casilla de fuga; sin embargo, parece que las dos torres la defienden bien.

Con el cambio 1. ..., ♖xe1+ 2. ♖xe1, la torre de e8, en resumidas cuentas, se ha cambiado por la de d1. Así se ha eliminado una de las dos torres blancas. La torre que queda debe defender la primera fila y proteger la casilla e2 de la horquilla, de modo que tiene dos tareas que realizar.

Con 2. ..., ♗e2+ se sobrecarga, y las blancas son libres de elegir entre dos males: mate (*desviación*) o pérdida de la dama (*defensa aparente*).

386. Gavajelishvili-N.N.

URSS, 1978



Las blancas juegan y ganan

La torre de e8 está atada a la octava fila porque debe defender a su compañera de f8, a la que atacan ambas torres blancas.

Con 1. ♖e7!, la dama ataca dos puntos insuficientemente defendidos: el caballo de g7 y la torre de f8. La torre de e8 no puede capturar la dama porque tiene que defender a su colega; por eso, defiende la casilla e7 nada más que en apariencia. La jugada defensiva 2. ..., ♗f5 protege la casilla de mate g7, obstruye el ataque de las torres blancas a la torre de f8 y elimina la sobrecarga que sufría la torre de e8. Con 2. ♖xf5 se renueva la sobrecarga y el ataque a g7 y f8. Esta vez, las negras ya no tienen defensa.

Una sobrecarga, como muestran estos ejemplos, puede conllevar dos consecuencias:

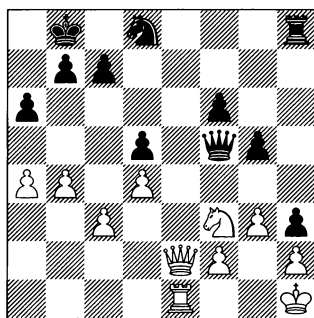
- 1) *Desviación*. La pieza que soporta la carga realiza la tarea defensiva, pero para ello deja su sitio y se desvía de la otra tarea.
- 2) *Defensa aparente*. La pieza sobre la que pesa la carga se niega a realizar la tarea defensiva. La pieza adversaria, que ocupa una casilla o ha capturado un trebejo, sale indemne aunque se encuentra a su alcan-

ce. Se ve que la ficha capturada o la casilla clave ocupada, finalmente, no estaba defendida sino en apariencia.

Cómo se provoca una sobrecarga

Una pieza que está atada una o dos veces está sobrecargada en potencia. Una atadura simple, pero vital, puede aprovecharse mediante un ataque de sobrecarga a la pieza atada. El aprovechamiento de una atadura doble se basa en que una pieza, a veces, no está en condiciones de realizar dos tareas. Ambos casos están representados en la combinación que sigue.

387. **Opočenský-Alekhine**
París, 1925



Las negras juegan y ganan

La dama blanca está atada, pues debe defender el caballo de f3 y, en consecuencia, también impedir un mate.

Con el *ataque de sobrecarga* 1. ..., ♖e8!, la torre negra se pone al alcance de la dama blanca y la ataca. La dama no puede capturar la torre, que no está defendida, porque se perdería el caballo y se daría mate a las blancas (2. ♙xe8, ♙xf3+ 3. ♔g1, ♙g2#). La dama, pues, está *sobrecargada* al tener que defender el caballo y la casilla e8 y está amenazada, pero puede ponerse a salvo con 2. ♙d1. El ataque de sobrecarga no conduce aquí directamente al triunfo, sino que expulsa la dama a una casilla desfavorable.

En la posición que se acaba de originar, la

dama sigue teniendo que defender el caballo y, ahora, también debe proteger la torre.

La *atadura doble* que pesa sobre ella puede aprovecharse de manera muy instructiva de dos modos capturando ambas piezas defendidas y sobrecargando así la dama blanca.

- 1) Con 2. ..., ♙xf3+ se elimina el caballo y se aprovecha la atadura doble de la dama, que está sobrecargada. Esto pone a las blancas en un brete, porque si 3. ♙xf3 (desviación), hay mate con 3. ..., ♜xe1#.
- 2) Después de 2. ..., ♜xe1+, la dama está sobrecargada y se desvía mediante 3. ♙xe1; a eso sigue 3. ..., ♙xf3+, con mate.

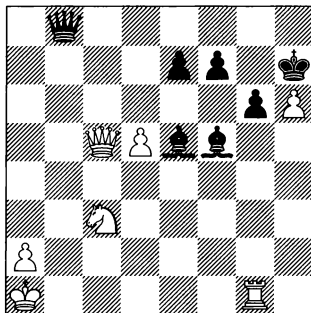
En la posición que se origina luego de la jugada 2. ♙d1, la dama no es la única que sufre una atadura doble; también la padece el caballo de f3. Este último tiene la función de defender la torre y debe bloquear a la dama negra el camino hacia f2. La jugada 2. ..., ♜xe1+ sobrecarga el caballo además de la dama. El caballo se desvía, 3. ♞xe1, y posibilita que la dama negra penetre, 3. ♙xf2, tras de lo cual se da mate a las blancas a gran velocidad.

9.3.1. Ataque de sobrecarga

En un ataque de sobrecarga, una pieza ataca a una pieza atada del adversario y se pone así a su alcance. La pieza amenazada, para eludir la amenaza, en principio puede capturar a la atacante, pero no está en condiciones de hacerlo porque está sobrecargada: no puede llevar a cabo la nueva tarea porque si lo hiciera debería descuidar la que está realizando.

El ataque de sobrecarga supone a menudo una sorpresa porque la pieza atacante no está protegida y penetra en el horizonte de movimiento de la pieza sobre la que ya pesa una carga; por eso no es infrecuente que se pase por alto. Es posible realizarlo porque la pieza cargada ha perdido parte de su movilidad y fuerza y, así, la capacidad de protegerse. Su sistema inmunitario, por decirlo así, se ha visto dañado por la carga.

388. Byvshev-Tólush
Leningrado, 1954

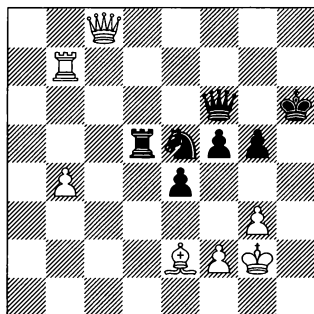


Las negras juegan y ganan

Las blancas acababan de capturar un peón en c5. La dama defiende el caballo ante la amenaza ..., ♖xc3#. La dama y la torre están en la misma diagonal e indefensas.

Con 1. ..., ♔a7 se aprovecha la defensa aparente de la casilla a7 y se ataca la desprotegida dama blanca, que queda clavada y se ve desbordada al tener que defender el caballo y la casilla a7 y deber obstruir el ataque que lanza la dama negra a la torre de g1. Sería erróneo 1. ..., ♖b6 2. ♔xb6, ♕xc3+ 3. ♔b2.

389. Mariotti-Pánchenko
Las Palmas, 1978



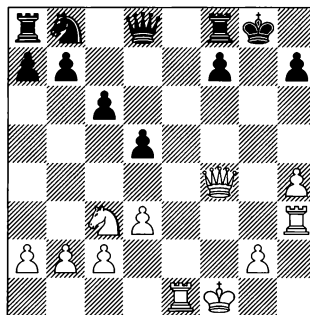
Las blancas juegan y ganan

La dama negra debe defender la casilla h8.

Las blancas ganan con un ataque de sobrecarga a la dama negra, atada: 1. ♖b6, ♔xb6 (desviación) 2. ♔h8+, ♕g6 3. ♕h5#.

Sobrecarga de dos piezas

390. Harrwitz-Szén
Londres, 1853

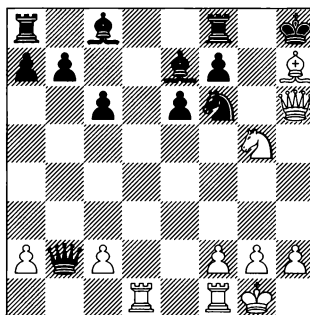


Las blancas juegan y ganan

La posición del rey negro está debilitada, puesto que las piezas blancas pueden atacarlo por la columna «g» y la gran diagonal a1-h8.

En la posición que se produce luego de 1. ♖g3+, ♕h8 2. ♔h6, ♖g8, la torre de g8 defiende del mate en g7, y la dama, del mate en f6. Estas tareas defensivas atan a ambas piezas mayores. Con el ataque de sobrecarga 3. ♖e8!, las blancas atacan la dama y la torre, clavan la torre y amenazan así mate en g7. Ni la dama ni la torre negras pueden capturar la torre de e8 porque están sobrecargadas. Es el fin de las negras.

391. Teschner-Flad
Berlín, 1954



Las blancas juegan y ganan

La torre negra defiende la casilla de mate f7, el alfil negro defiende la torre e impide el mate en f8.

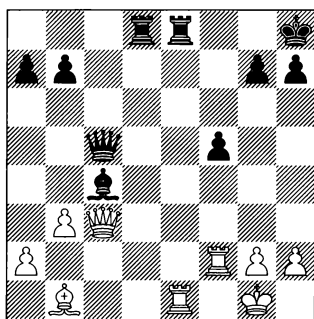
La casilla d8, pues, está defendida nada más que en apariencia. Después de 1. ♖d8! se amenazan tanto 2. ♜xf8+ como 2. ♘xf7#. La torre y el alfil están sobrecargados, y las negras pierden.

La debilidad de la primera (octava) fila

Muchos ataques de sobrecarga se basan en la debilidad de la primera fila.

392. Przewoznik-Knaak

Zakopane, 1980

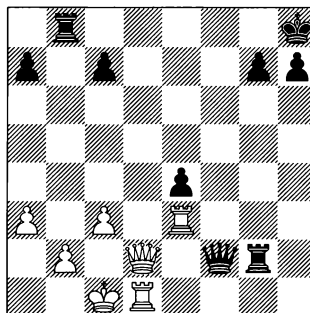


Las negras juegan y ganan

Tras cambiarse las torres, 1. ..., ♜xe1+ 2. ♙xe1, se amenaza la dama blanca con el ataque de sobrecarga 2. ..., ♙e3! La dama debe jugar y se ve desbordada por las tareas de proteger la primera fila y eliminar la dama agresora (3. ♙xe3, ♜d1+, con mate). Ya no hay defensa. ¡Así de sencillo es el ajedrez!

393. Showalter-Pillsbury

Cambridge Springs, 1904



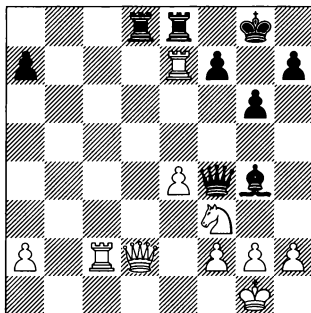
Las blancas juegan y ganan

La debilidad de la octava fila fue la perdición de las negras, que habían tenido la partida ganada. Acababan de capturar un peón con ..., ♙f3xf2, seguras de vencer (... ♜g2xf2 habría ganado con claridad). La dama negra está atada a la columna «f» porque debe defender la octava fila después de 1. ♙d8+ con 1. ..., ♙f8.

Eso no lo habían tenido las negras lo bastante en cuenta, pues ahora se ensarta la dama y la torre en la segunda fila con 1. ♜e2 pese a que la torre blanca no está suficientemente protegida. La dama negra se encuentra en un dilema. Para evitar perder la torre de g2, debe capturar la torre de e2, pero no puede abandonar la columna «f» a causa del mate (1. ..., ♙xe2 2. ♙d8+, con mate, o 1. ..., e3 2. ♙d8+, ♙f8 3. ♙xf8+, ♜xf8 4. ♜xg2). El viejo dicho sigue siendo verdad: Nada es más difícil de ganar que una partida ganada.

394. Tal-Olafsson

Las Palmas, 1975



Las negras juegan y ganan

La dama blanca está atacada y atada a la primera fila a causa de la amenaza potencial ..., ♖d1+, seguida de mate. Sin embargo, las negras no pueden jugar 1. ..., ♖xd2 porque la torre debe defender a su compañera de e8: 2. ♜xe8+, ♔g7 3. ♘xd2. Interesante posición.

Con la agresiva retirada 1. ..., ♜f8!, las negras cortan la atadura que ligaba la torre de d8 a la de e8 y amenazan de veras capturar la dama. Sigue 2. ♕a5, pues la dama no debe perder de vista la casilla e1. Si:

- 1) 2. ♕e3, 2. ..., ♜d1+ 3. ♘e1, ♕xe3 (elimina la pieza protectora) 4. fxe3, ♜xe1+;
- 2) 2. ♘d4, 2. ..., ♕f6, con una horquilla;
- 3) 2. ♕c3, 2. ..., ♘xf3 3. gxf3 (3. ♕xf3, ♕d6! –amenaza doble–), ♕g5+, con una horquilla;
- 4) 2. ♕e2, 2. ..., ♘xf3 3. ♕xf3, ♕d6, con una amenaza doble;
- 5) 2. ♕c1, 2. ..., ♘xf3 3. gxf3, ♕xf3 4. ♜d2, ♕f4 5. ♜c2, ♕g4+, y ganan.

2. ..., ♜g5!! realiza un ataque de sobrecarga a la dama, sobrecarga el caballo y ataca la torre de e7. (También serviría 2. ..., ♜d1+ 3. ♘e1, ♕g5! –ataque de sobrecarga–.) 3. ♕xd8, ♜xd8 4. ♜e8+, ♔g7 5. ♜xd8, ♘xf3 6. g3, ♕xd8.

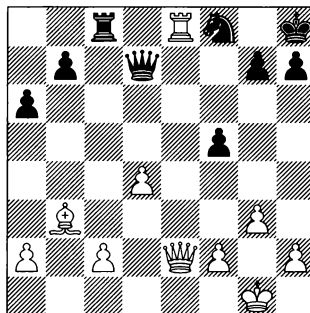
Una combinación muy bonita contra el jugador combinativo Tal.

Ataque de sobrecarga y doble

Un ataque de sobrecarga es sorprendente; un ataque doble, eficacísimo, así que un ataque de sobrecarga que comporte un ataque doble es sorprendente y eficacísimo, y casi siempre da la victoria enseguida.

395. Lipschütz-Schallop

Londres, 1886



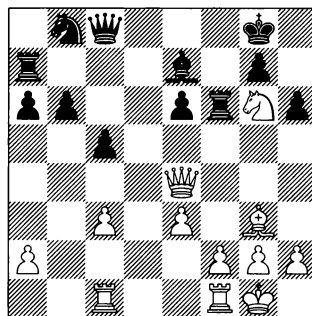
Las blancas juegan y ganan

La dama y la torre negras atacan la torre enemiga. La torre negra defiende el caballo enemigo e impide así el mate por la octava fila.

Una jugada, y todo está ya claro. Mediante 1. ♕c4! se sobrecarga y ataca la torre negra y, además, se amenaza mate en g8 (horquilla de dama a la torre de c8 y la casilla de mate g8). En la posición final que se ha originado, la torre de c8 no puede capturar la dama porque seguiría 2. ♜xf8#.

396. Panczyk-Schurade

Zakopane, 1978



Las blancas juegan y ganan

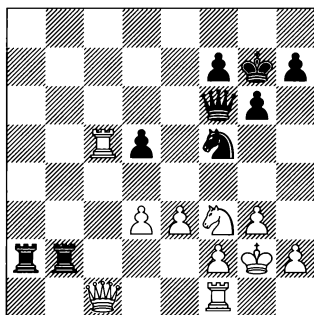
La torre de a7 defiende el alfil de e7 e impide así, además, una horquilla de caballo.

Con el ataque de sobrecarga y doble 1. ♖a8!, las blancas atacan la torre de a7 y el caballo de b8 y sobrecargan la torre de a7. Después de 1. ..., ♜xa8 (1. ..., ♜b7 2. ♞xe7+, ♜xe7 –desviación– 3. ♖xb8) 2. ♞xe7+, ♞f7 3. ♞xc8 han ganado una pieza.

Desviación por medio de un ataque de sobrecarga

El ataque de sobrecarga puede emplearse para obtener una ventaja directa enseguida, pero también para debilitar de modo decisivo la posición adversaria desviando una pieza protectora.

397. Bouwmeester-Botvinnik Wageningen, 1953



Las negras juegan y ganan

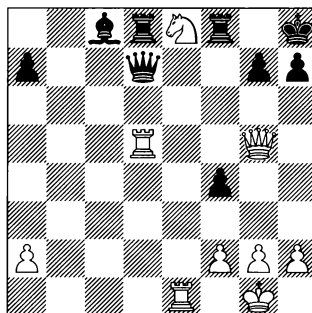
La dama blanca está atada a la casilla e3 –atacada por el caballo negro–, ya que el peón de f2 está clavado.

1. ..., ♜b1 la ataca y la desvía: 2. ♖xb1. Luego todo es sencillo: 2. ..., ♞xe3+ 3. ♞g1 (si 3. ♞h3, 3. ..., ♜f5+, con mate), ♜xf3, y ya no puede rechazarse el mate.

Este ventajoso lance no lo vio Botvinnik en la partida. Por cierto, la desviación 1. ..., ♜a1 no conduciría al objetivo deseado, pues a 2. ♖xa1, ♞xe3+ 3. ♞g1, ♜xf3 sigue 4. ♖xb2+ y 5. fxe3.

Refutación de un ataque de sobrecarga

398. Parr-Roos



Las negras juegan y ganan

Las blancas habían intentado salvar el extraviado caballo con el ataque de sobrecarga 1. ♜e5-d5, que pone a la dama negra en un brete: está atacada, pero no puede jugar porque se perdería la torre de d8 o se daría mate en g7.

Sin embargo, con la contraamenaza de dar mate por la primera fila, 1. ..., ♜dxe8 2. ♜xe8, ♜xe8, las negras refutan el ataque de sobrecarga y ganan una pieza. 1. ..., ♜fxe8 también es factible.

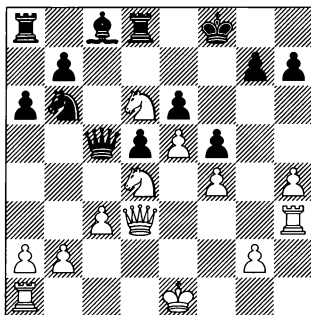
9.3.2. El aprovechamiento de una atadura doble

Si una pieza tiene la obligación de defender otras dos o, en general, dos puntos, puede resultar que esté sobrecargada en potencia por esta atadura doble. Si en lo sucesivo se captura una de las fichas defendidas, se requiere a la pieza protectora que realice su tarea y, a su vez, capture; ahora bien, si al hacerlo debiera dejar de defender la otra ficha, estaría sobrecargada. Si captura, deja de defender (se desvía); si no puede capturar, queda claro que la defensa era nada más que aparente.

Defensa de dos piezas

399. Levenfish-Menchik

Moscú, 1935



Las blancas juegan y ganan

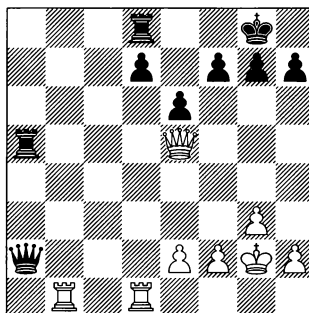
El alfil de c8 debe defender los peones de b7 y e6 para evitar que se pierda uno e impedir una horquilla de caballo: una atadura doble.

Después de 1. ♘xb7, el alfil está sobrecargado: no puede capturar el caballo, y se pierde la calidad, pues a 1. ..., ♙xb7 sigue 2. ♘xe6+ atacando a la vez al rey y la dama negros.

Las blancas deben fijarse en qué orden hacen las jugadas. Si efectuasen primero 1. ♘xe6+?, el alfil no estaría sobrecargado, porque no debería defender el punto b7. Si 1. ..., ♙xe6, 2. ♘xb7 no es una amenaza grave a causa de la jugada intermedia 2. ..., ♖g1+, y las negras tienen ventaja. ¡El orden de las jugadas es aquí decisivo, como tantas veces pasa al aprovechar una atadura doble!

400. Crouch-Speelman

Hastings, 1992-1993



Las blancas juegan y ganan

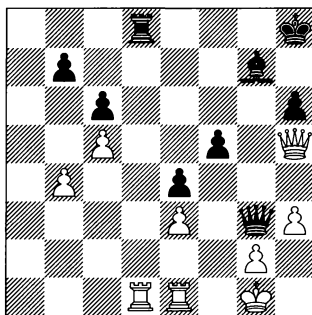
Este ejemplo es difícil. La partida acabó en tablas luego de 1. ♖xd7, ♙f8. Con todo, las blancas habrían podido ganarla porque el rey negro no está seguro en la octava fila.

Después de 1. ♖b8!, ♙a8 (1. ..., ♙f8? 2. ♖xf8+, ♙xf8 3. ♖d6+, con mate), la torre de a8 defiende a su compañera de d8 y a la inversa. La jugada 2. ♖a1!! ataca la dama negra y la dirige a a1, 2. ..., ♖xa1 (2. ..., ♖dxb8 3. ♖xa2, y la torre de a8 está sobrecargada). En esta posición, la torre de a8 lleva carga doble porque tiene que defender tanto a su colega de d8 como a la dama. Con 3. ♖xd8+, ♖xd8 se desvía, y las negras pierden la dama luego de 4. ♖xa1.

Defensa de una pieza y una casilla clave

401. Andersson-Mestel

Londres, 1982



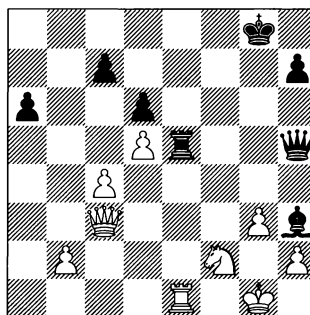
Las negras juegan y ganan

La dama negra amenaza la torre de e1, que está defendida por su compañera de d1. Esta última está atada a la primera fila por esta tarea defensiva. Las casillas f2, g2 y h2, cercanas al rey, son casillas de invasión si se lanza un ataque de mate. Están atacadas una vez y defendidas otra. Por eso no son seguras.

Las negras habrían podido aprovechar la atadura de la torre de d1 con 1. ..., ♖d2! y atacar el punto de invasión g2. La torre negra no puede capturarse a causa de 2. ♜xd2, ♚xe1+ 3. ♙h2, ♙e5+, y las blancas pierden la torre con jaque. (O bien 2. ♚e8+, ♙h7 3. ♜xd2, ♚xe1+ 4. ♙h2, ♚xd2, y las negras tienen una pieza más –la partida se gana con facilidad–). La defensa que realiza la torre de d1 de la casilla d2 resulta ser *aparente*.

402. Lederman-Pytel

Le Havre, 1977



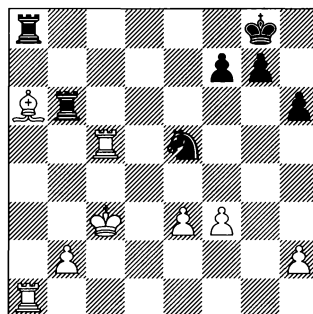
Las negras juegan y ganan

La dama blanca debe defender la torre de e1, así como la casilla clave f3, desde la que la dama negra podría amenazar mate en g2. Este mate, sin embargo, puede evitarse mediante 2. ♜xh3.

Después de 1. ..., ♚f3!, la dama blanca está sobrecargada, puesto que no puede capturar a su homóloga negra y defender la torre a la vez. 2. ♜xh3 pierde la calidad a causa de 2. ..., ♚xc3 (eliminación de la pieza protectora) 3. bxc3, ♜xe1+.

403. Capablanca-Rossolimo

París, 1933



Las blancas juegan y ganan

El alfil de a6 está clavado y corre el peligro de perderse; es verdad que las blancas no saldrían perjudicadas, pues podrían resarcirse con el caballo mediante 1. ♜xe5, pero enton-

ces todavía tendrían que trabajar en un final de torres.

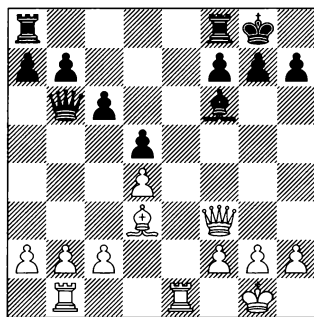
1. ♖d3 le quita la ventana al rey negro y ata así la torre de a8 a la octava fila, amenazada por la torre de c5. La torre de a1 ataca ahora la de a8. De la clavada ha surgido un ataque en descubierta. La torre de a8 está atacada y no puede capturar a su agresora porque debe mantenerse en la octava fila (1. ..., ♜xa1?? 2. ♜c8#). Está sobrecargada y atacada. Después de 1. ..., ♜e8? defiende la octava fila y el caballo. Está atada dos veces, y las blancas pueden sobrecargarla con 2. ♜xe5 y ganar así una pieza. Lo mejor, relativamente, es 1. ..., ♜ab8 2. ♜xe5, ♜b3+.

Protección de una pieza y defensa

En la posición siguiente, la dama blanca amenaza el alfil negro, que, sin embargo, está bien defendido por el peón de g7. El peón de g7 está atado debido a esta función y no puede moverse mientras el alfil esté atacado.

404. Lisitsin

Schachtaktik für Fortgeschrittene,
Averbaj, 1979

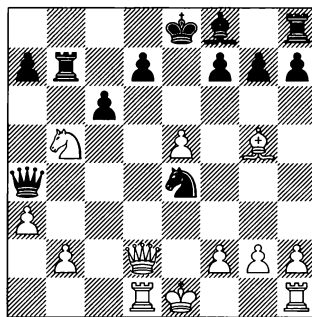


Las blancas juegan y ganan

Con 1. ♖f5 puede atacarse la insegura casilla clave h7; así al peón de g7 se le encomienda otra función: defender del mate en h7 con 1. ..., g6. Está sobrecargado al tener que realizar ambas tareas. Tras optar por el mal menor, 1. ..., g6, deja de defender el alfil (desviación), que se pierde en la jugada siguiente.

Defensa de dos casillas claves

405. Ostropolski-Ivanovski URSS, 1949



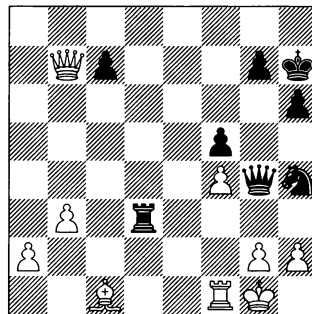
Las blancas juegan y ganan

La torre de b7 defiende del mate que el caballo amenaza dar en c7, y el peón de d7 impide el mate en d8.

Con 1. ♖xd7+, ♜xd7 se aniquila el defensor de la casilla d8, que las negras sustituyen por la torre. Ahora la torre debe desempeñar dos funciones: defender del mate en c7 y obstruir el mate en d8. Queda sobrecargada sin remedio después de 2. ♘c7+ (2. ..., ♜xc7 3. ♜d8#).

Sobrecarga de dos piezas

406. Euwe-Keres La Haya, 1948

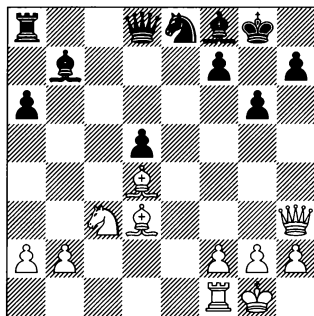


Las negras juegan y ganan

La dama blanca debe defender g2 para impedir que la negra dé mate.

1. ..., c6 2. ♖xc6, ♜c3 (ataque de sobrecarga) 3. ♖d5, ♜c5 (ataque de sobrecarga) 4. ♖d2 (4. ♖b7, ♜c2, ganando, puesto que la torre blanca debe defender el alfil y por eso no puede ir a f2). En la posición que se ha originado, la dama blanca debe defender la casilla de mate g2, la torre, la casilla f3 de una horquilla de caballo, y ambas piezas deben defender el alfil de c1. Las dos están sujetas por una atadura doble, y las negras pueden sobrecargarlas con 4. ..., ♜xc1.

407. Malesić-Misić
Yugoslavia, 1965



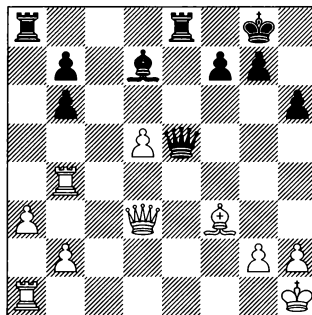
Las blancas juegan y ganan

El peón de h7 obstruye el mate en h8, y el peón de f7, en e6. Ambos peones defienden, además, el peón de g6.

Después de 1. ♙xg6, estos peones están sobrecargados (defensa aparente), y las negras han perdido un importante peón protector. El ataque blanco es fuerte.

Sobrecarga de tres piezas

408. Mikenas-Bronstein
Tallin, 1965



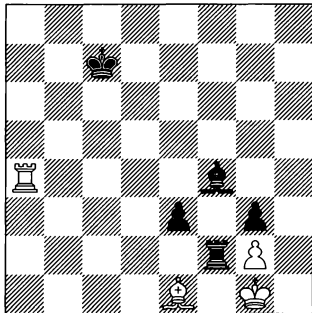
Las negras juegan y ganan

¿Cuántas veces está defendido el peón de a3? Tres. En la posición blanca, sin embargo, hay demasiadas cargas. La torre de a1 y la dama deben defender juntas la primera fila de un mate (1. ..., ♖e1+ 2. ♖f1). El peón de b2 está clavado por la dama negra porque la torre de a1 está desprotegida.

Por lo tanto, 1. ..., ♜xa3!, y la dama, la torre de a1 y el peón de b2 están sobrecargados, y la dama y la torre de a1, atacadas. Es el fin. El peón de a3 estaba defendido tres veces... en apariencia.

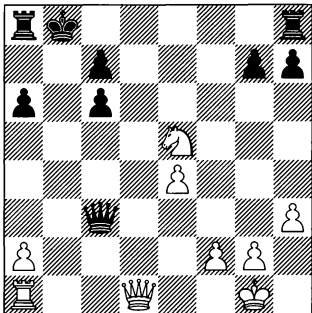
9.3.3. El ataque de sobrecarga. Ejercicios

409. **Voitsejovski-Sandler**
Riga, 1982



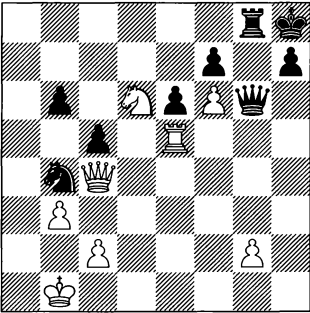
Las negras juegan y ganan

410. **Mecking-Rocha**
Mar del Plata, 1969



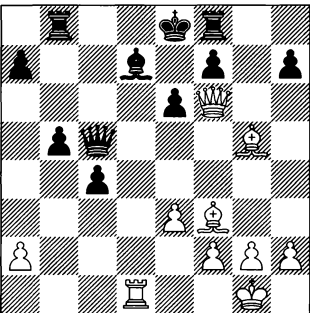
Las blancas juegan y ganan

411. **Pérez-Otano**
Pinar del Río, 1996



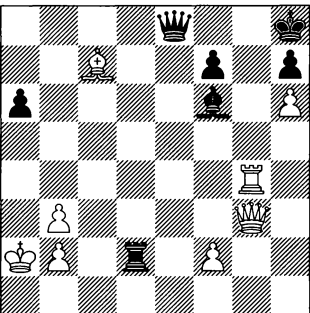
Las blancas juegan y ganan

412. **Erbis-Kempff**
Stuttgart, 1954



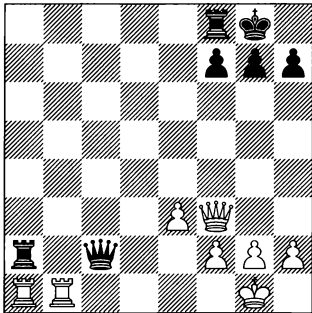
Las blancas juegan y ganan

413. **Nunn-Murshed**
Londres, 1984



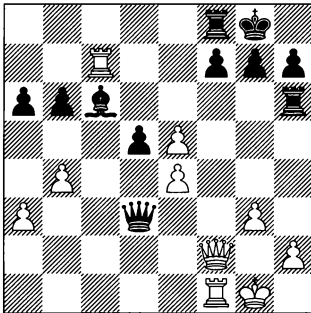
Las blancas juegan y ganan (¡difícil!)

414. **Füster-Balogh**
Budapest, 1964



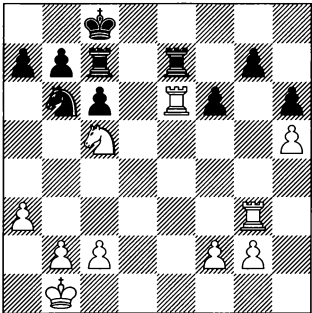
Las negras juegan y ganan

417. **Thomas-Marshall**
Hamburgo, 1930



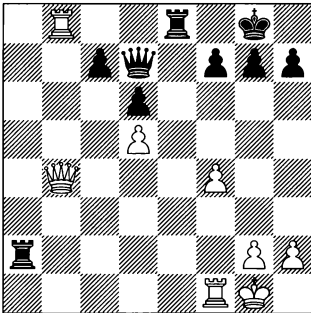
Las blancas juegan y ganan

415. **Speelman-Moghadan**
Hastings, 1972



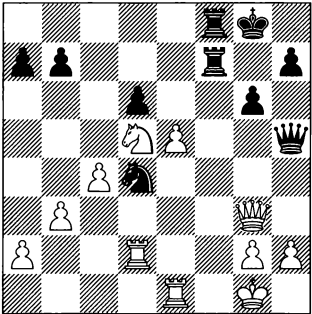
Las blancas juegan y ganan

418. **Wehnert-Liess**
Saßnitz, 1962



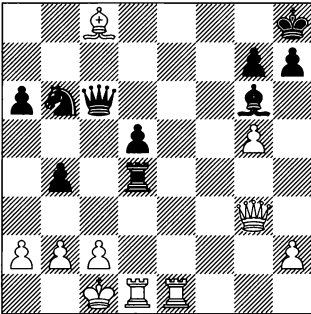
Las blancas juegan y ganan (¡difícil!)

416. **Panno-Bravo**
Fortaleza, 1975



Las negras juegan y ganan

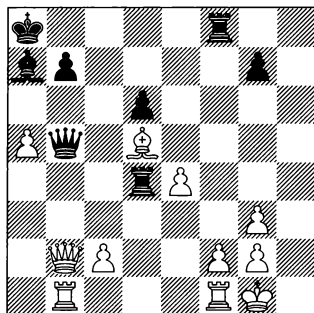
419. **Jálifman-Elvest**
Lvov, 1985



Las blancas juegan y ganan (¡difícil!)

420. N.N.-Rossolimo

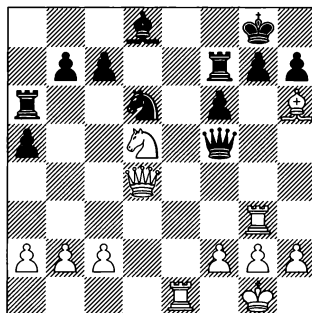
Paris, 1957



Las negras juegan y ganan (¡difícil!)

423. Kortshmar-Poliak

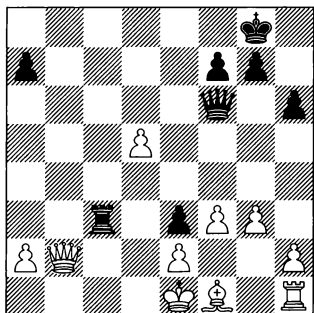
Kiev, 1937



Las blancas juegan y ganan (¡difícil!)

421. Bielin-Lipnitski (variante)

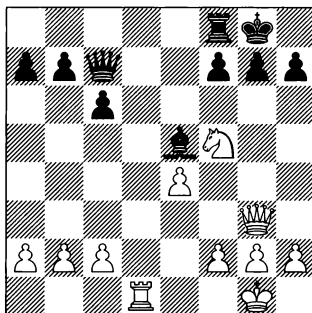
Kiev, 1950



Las negras juegan y ganan

424. Capablanca-Tanerov

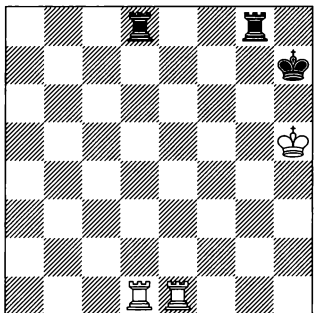
Nueva York, 1910



Las blancas juegan y ganan

422. Rinck

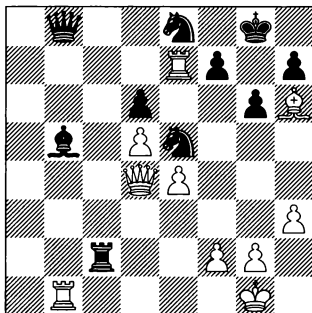
National Zeitung, 1921



Las blancas juegan y ganan

425. Spielman-Plaskett

Londres, 1986



Las blancas juegan y ganan

Pistas

409. El peón de e3 será peligroso.

410. El rey negro está apretado. No puede contar con que la dama lo proteja.

411. La dama negra debe defender la casilla clave f7 de la amenaza ♖xf7#.

412. La dama negra defiende la casilla de mate e7, y el alfil está clavado delante de la casilla de mate d8.

413. Difícil combinación. La dama negra debe defender la casilla g8 de ♖g8#. Por lo tanto, defiende la casilla e5 nada más que en apariencia.

414. La dama blanca debe defender f2, y las dos torres blancas deben defenderse mutuamente y proteger la primera fila.

415. La torre de e7 impide el mate en la octava fila, pues bloquea el camino que lleva a la torre de e6 a la casilla de mate e8. Además, defiende el peón de g7.

416. La casilla de invasión f1 de momento está protegida nada más que por el rey y la torre de e1, y por eso esta torre ya tiene una carga. Parece que hay dos maneras posibles de ganar, pero solamente una conduce al objetivo.

417. 1. ♖xf7 no es lo bastante condicionante a causa de 1. ..., ♗xf1+.

418. La octava fila es débil, y la torre de e8 está clavada.

419. Es una combinación larga y difícil. Se aprovecha la debilidad de la octava fila.

420. La torre de b1 defiende la dama, y la torre de f1 debe proteger el peón de f2 en cuanto la torre negra despeje la diagonal a7-g1 (sin obstruir la diagonal a6-f1) a causa de la amenaza ..., ♕xf2+ y ..., ♖h8#.

421. El rey blanco pelagra en la primera fila a causa del peón que se ha adentrado en e3. Muchos caminos conducen a Roma.

422. El rey negro corre peligro, y las dos torres negras deben soportar un exceso de carga.

423. No es sencillo. Después de 1. ♗b4, axb4, la defensa de la octava fila puede debilitarse violentamente.

424. Sencilísimo. La torre negra se ve desbordada.

425. Puede aprovecharse con elegancia la frágil octava fila.

Soluciones

409. Las negras ganan sobrecargando el alfil blanco. 1. ..., e2 (amenaza 2. ..., ♖f1#) 2. ♕xf2 (2. ♖xf4, ♖xf4 3. ♕xg3, ♖c6! 4. ♕f2 – la torre negra es tabú, y se amenazaba ..., ♖f1+ y ..., e1 ♗– 4. ..., ♖d5, y las negras ganan el final) 2. ..., ♕e3! El alfil está atacado, clavado y debe defender la casilla de coronación e1 (3. ♖a1, gxf2+). Eso es demasiado.

410. Después de 1. ♖b1+, ♖a7, la dama negra está atada a la casilla de mate c6. 2. ♗d4+! la sobrecarga. Ya no puede impedir 3. ♖c6#.

411. La jugada 1. ♖g5 ataca la dama negra y se combina con la amenaza que pesa sobre la casilla clave f7. Como está atada a f7, la dama no puede capturar la torre. Puede defender f7 o g5, pero no f7 y g5. Está sobrecargada con la defensa de estas dos casillas. Defiende g5 nada más que en apariencia.

La única jugada posible que pone la dama a salvo y sigue defendiendo la casilla f7 es 1. ..., ♗xf6. La consecuencia: el peón de f6 ha desaparecido del tablero, y se ha dirigido la dama negra a f6. Mediante 2. ♗c3 se la ataca y se la clava al mismo tiempo. La dama, que ya estaba reducida a defender f7, está ahora, además, clavada en la diagonal a1-h8, de modo que la carga que existía al principio se ha convertido en una sobrecarga. Encima, se ve atacada por la dama blanca. Las negras no tienen defensa contra la pérdida de la dama o el mate (2. ..., e5 3. ♗xe5 no ayuda; a 2. ..., ♖g6 sigue 3. ♖xg6).

412. Como la casilla c6 no está defendida más que en apariencia, las blancas pueden movilizar otra pieza de ataque de manera decisiva con 1. ♕c6!, ganando, pues la dama y el alfil negros están sobrecargados.

413. 1. ♖e5! ataca el alfil de f6. Las negras no pueden capturar en e5 con la dama (1. ..., ♜xe5 2. ♜g8#) ni con el alfil (1. ..., ♖xe5 2. ♜g8+, ♜xg8 3. ♜xe5+, y mate en dos jugadas), pero todavía pueden defender su alfil mediante 1. ..., ♜f2. Las blancas ganan entonces sencilla y elegantemente con 2. ♖xf6+, ♜xf6 3. ♜e4! (ataque de sobrecarga a la dama), ♜f8 4. ♜e8! (ataque de sobrecarga a la dama), ♜xe8 5. ♜g7#.

414. 1. ..., ♜b2!, y la torre de a1, que está atacada dos veces, se pierde. Las blancas no pueden capturar ni la torre ni la dama porque ambas torres blancas defienden las casillas de la segunda fila nada más que en apariencia. La dama blanca no puede defender la torre atacada con 2. ♜d1, puesto que está atada a f2.

415. La torre de e7 ya lleva una carga doble. Con 1. ♜xg7 se sobrecarga. Las negras están perdidas (1. ..., ♜xg7 2. ♜e8# o 1. ..., ♜xe6 2. ♜g8+, con mate, o 1. ..., ♜ed7 2. ♜e8+, ♜d8 3. ♜xd8, ♖xd8 4. ♖e6+, ganando).

416. Con la seductora jugada 1. ..., ♖e2+ se dilapidaría la ventaja después de 2. ♜dxe2, ♜xe2 3. ♖f6+!, ♜xf6 4. exf6.

Lo correcto es 1. ..., ♜e2! de inmediato, que ataca la torre de d2 y amenaza mate en f1. Tanto 2. ♜dxe2 (2. ♜exe2, ♜f1#), ♖xe2+ 3. ♖h1, ♜f1+ como 2. ♜dd1, ♜f1+ 3. ♜xf1, ♖e2+ 4. ♖h1, ♜xf1+ conducen al mate. Después de 2. ♖f6+, ♜xf6 3. exf6, ♜xd2, las negras conservan una pieza más.

417. 1. ♜xf7 no conduciría al triunfo porque la jugada no es lo bastante condicionante. Las negras podrían contraatacar con la jugada intermedia 1. ..., ♜xf1+ (elimina la pieza protectora), a la que seguiría 2. ♜xf1, ♜xf7.

Sin embargo, eliminando un molesto peón negro y dirigiendo la torre enemiga, las blancas pueden preparar un triunfante ataque de rayos X a la casilla de mate f8. 1. ♜xf7+, ♜xf7 2. ♜c8+, ♖e8 3. ♜xe8+, ♜f8 (la to-

rrer de f7 desbroza el camino a la torre de f1 hacia f8) 4. ♜xf8# (o también 4. ♜xf8#).

418. 1. ♜e1! (esto sirve porque la torre de e8 está clavada), ♜d8 (1. ..., ♜c8 2. ♜b7, ♜d8 3. ♜c6) 2. ♜b5! (la dama negra soporta la carga de defender la torre de d8), ♜c6 3. ♜b6 (quien domine bien los nervios puede jugar también 3. dxc6, ♜a7+ 4. ♖h1, ♜xb8 5. c7, ♜f8 6. c8♜, ♜xc8 7. ♜e8+, seguido de mate) 3. ..., ♜c8 (3. ..., ♜a8 4. dxc6, ♜dxb8 5. cxd7) 4. dxc6, ♜xg2+ 5. ♖h1!, ganando.

419. Con 1. ♖f5!, ♖xf5, el alfil negro se desvía y deja de defender la casilla e8; así se prepara la sobrecarga de la dama negra. Con el ataque de sobrecarga 2. ♜c7!, las blancas defienden a la vez la casilla c2 del mate que amenazaba la dama negra, que no puede capturar a la blanca porque tiene que defender la casilla de mate e8: está sobrecargada con la defensa de las casillas c7 y e8. 2. ..., ♜xd1+ 3. ♖xd1 (3. ♜xd1?? elimina la sobrecarga, y entonces sirve ..., ♜xc7), ♖xc2+ 4. ♖c1, ♖a4+ 5. ♜xc6, ♖xc6 6. ♜e6, y finalmente la clavada gana una pieza y las blancas se quedan con la calidad de ventaja.

420. 1. ..., ♜d1! clava la torre de f1 y amenaza ..., ♖xf2+ y ..., ♜h8#. 2. ♖xb7+ (2. ♜bxd1, ♜xb2; 2. ♜fxd1, ♖xf2+ 3. ♖h2, ♜h8#) 2. ..., ♖b8 3. ♜c4 (ataca la dama negra y defiende la casilla f2 con la propia; 3. ♜bxd1, ♜xb2; 3. ♖c8, ♖xf2+ 4. ♖h2, ♖xc8 5. ♜c3+, ♖d8) 3. ..., ♜xf2 4. ♜xf2 (4. ♜xb5, ♜fx1++ 5. ♖h2, ♜h1#), ♜xb1.

421. La dama blanca soporta una carga porque debe controlar la casilla de mate c1. La jugada 1. ..., ♜b3 es un ataque doble de sobrecarga a la dama blanca. A 2. ♜xb3 (2. axb3, ♜xb2 o 2. ♜c1, ♜b1, sobrecarga) sigue 2. ..., ♜a1+ 3. ♜d1, ♜c3+, con mate.

También ganan con rapidez las jugadas 1. ..., ♜b6, 1. ..., ♜c2 o 1. ..., ♜c8 porque la dama blanca está atacada y sobrecargada al tener que defender las casillas de mate de la primera fila.

422. 1. ♖e7+, ♕h8 (1. ..., ♗g7 no sirve porque se pierde la torre de d8 después de 2. ♗xg7+, ♕xg7 3. ♖xd8) 2. ♕h6 (se amenaza 3. ♖h7#), ♖ge8 (2. ..., ♗f8 3. ♖h7+, ♕g8 4. ♖g1#) 3. ♖1d7, ♕g8 (las dos torres negras deben defenderse mutuamente; las negras no pueden capturar en d7 ni en e7 a causa del mate) 4. ♖g7+, ♕h8 5. ♖h7+, ♕g8 6. ♖dg7+, ♕f8 7. ♖h8#.

423. 1. ♖b4 (despeje), axb4 2. ♖xd6! (elimina el caballo, que defendía la casilla clave e8), ♖d7 (defiende la casilla e8; si 2. ..., ♖xd6, 3. ♖e8+, ♖f8 4. ♖xg7+, ♕h8 5. ♖xf8#) 3. ♖d5!!, ♕f8 (3. ..., ♖xd5 4. ♖e8+, ♖f8 5. ♖xg7+, etc.; 3. ..., g6 (g5) 4. ♖ge3, con la mortífera amenaza ♖e8+) 4. ♖xg7, ♖xd5 5. ♖g8+, ♕xg8 6. ♖e8+, ♖f8 7. ♖xf8#.

424. La secuencia 1. ♖h6+, ♕h8 (atracción) 2. ♖xe5, ♖xe5 (atracción) conduce a una posición en la que la torre negra está sobrecargada. Por una parte, debe defender el punto f7 de la horquilla de caballo que ahora es posible; por otra, no puede abandonar la octava fila a causa del mate que se inicia con ♖d8+. Las blancas aprovechan esta situación mediante 3. ♖xf7+ (horquilla).

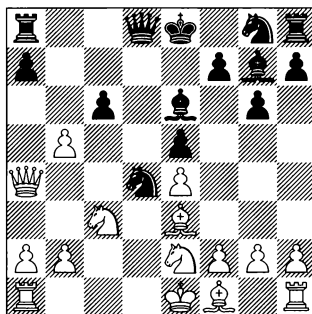
425. El rey negro está constreñido en la octava fila, pero parece bien defendido. Después de 1. ♖xb5, ♖xb5 se ha eliminado un defensor del caballo de e8, y con el ataque de sobrecarga 2. ♖b6! se ataca la última pieza protectora. El contraataque 2. ..., ♖c7 (o 2. ..., ♖a4 3. ♖d8, y las blancas ganan) no fructifica porque el ataque de sobrecarga se mantiene con 3. ♖xe5! (3. ♖xb5?, ♖xe7), ♖c1+ 4. ♕h2 (4. ..., ♖xb6 5. ♖xe8+), ♖d7 5. ♖xe8+, ♖xe8 6. ♕xc1.

9.4. Represión de la pieza protectora

9.4.1. Ataque de obstrucción

Si una pieza lineal, es decir una dama, una torre o un alfil, defiende una pieza o una casilla clave de una amenaza enemiga, la amenaza al punto defendido puede renovarse mediante un ataque indirecto, o sea, interceptando la línea defensiva. Si es posible atacar a la vez de manera directa un punto débil con la jugada de obstrucción (o interceptación), este condicionamiento combinado puede conducir al triunfo de inmediato. La unión de un ataque indirecto y uno directo se designa como ataque de obstrucción (o interceptación), que es, por su naturaleza, un ataque doble. Las condiciones previas para que pueda darse un ataque de obstrucción son la atadura de una pieza lineal adversaria, así como la existencia de otro punto débil en campo enemigo.

426. Hacker-Hanel
Salzburgo, 1983



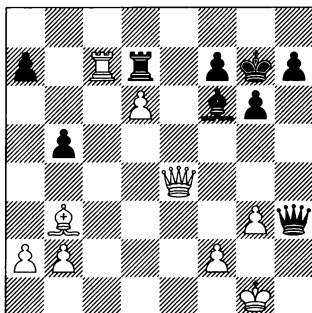
Las negras juegan y ganan

La dama blanca está atada a la casilla c2 porque debe defender del mate ..., ♖c2#.

Con 1. ..., ♖b3, el alfil amenaza directamente la dama e indirectamente, con la ayuda del caballo de d4, la casilla de mate c2. En la posición final que se ha originado, las blancas no tienen defensa suficiente. La dama no puede capturar el alfil, pues se perdería, y a cualquier otra jugada de dama o 2. axb3 sigue 2. ..., ♖c2#.

427. Speelman-Korchnói

Reikiavik, 1988



Las blancas juegan y ganan

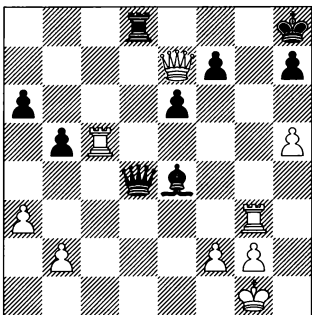
La dama negra defiende la torre, y ambas piezas ocupan posiciones inseguras.

Con 1. ♖e6!, el alfil ataca la dama y la torre enemigas directamente (horquilla) y obstruye la línea defensiva que las unía (ataque indirecto a la torre). Después de 1. ..., fxe6 (¿qué, si no?) 2. ♜xd7+, las negras se quedan con una calidad menos y pierden con rapidez (2. ..., ♔g8 3. ♚a8+; 2. ..., ♔h6 3. ♚f4+, ♕g5 4. ♚f8+, ♔h5 5. ♜xh7+).

En la posición de partida también habría ganado otro ataque indirecto a la torre negra: 1. g4!, ♜xd6 (1. ..., ♜xc7 2. dxc7) 2. ♜xf7+, ♔h6 3. ♚f4+, ♕g5 4. ♜xh7+, y mate al cabo de pocas jugadas.

428. Eliskases-Hölzl

Innsbruck, 1931



Las blancas juegan y ganan

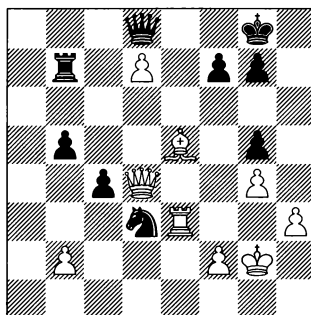
La torre negra defiende del mate por la octava fila. La dama defiende la casilla de mate f6 y la torre —e impide así el mate por la octava fila—.

1. ♜d5! intercepta la línea defensiva a la vez que ataca la torre y la dama negras. Contra este ataque de obstrucción, que asimismo es un ataque de sobrecarga, no hay defensa. La interceptación 1. ♜e5 también gana enseñada.

En el ejemplo siguiente, la obstrucción no desencadena un ataque indirecto, sino que defiende un peón amenazado.

429. Fischer-Di Camillo

EUA, 1956



Las blancas juegan y ganan

Las negras atacan el peón pasado y amenazan ganarlo.

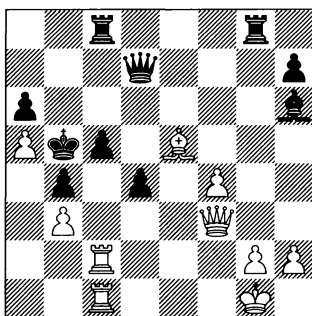
La jugada 1. ♕c7! obstruye el ataque de la torre a d7 y ataca directamente la dama. Además, despeja la columna «e» para la torre blanca, que amenaza así la horquilla ♜e8+. Contra esta jugada multiuso (obstrucción, ataque, despeje, amenaza) no hay defensa suficiente.

9.4.2. Puntos de intersección

Ocupación de un punto de intersección

Dos líneas defensivas vitales que se cruzan forman un punto de intersección. Al ocuparlo se plantean dos amenazas: un ataque doble indirecto, que a menudo reporta la victoria de inmediato.

430. Tarrasch-Consultantes



Las blancas juegan y ganan

La torre de c8 defiende la casilla de mate c5, y la dama, la casilla clave b7 de ♖b7+ y ♜a1#. El punto de intersección de ambas líneas defensivas es la casilla c7.

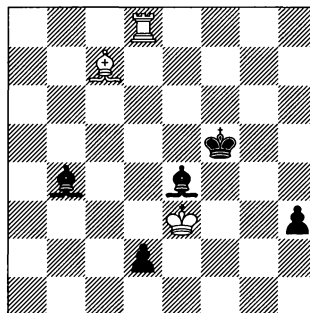
Ocuparlo con 1. ♙c7! (obstrucción del punto) conduce al mate:

1. ..., ♜xc7 2. ♖b7+, ♜xb7 3. ♜xc5# o
1. ..., ♖xc7 2. ♜xc5+, ♖xc5 3. ♖b7+,
♜xa5 (3. ..., ♖b6 4. ♖xb6#) 4. ♜a1#.

También gana la jugada 1. ♖d3+.

431. Nenarokov-Grigóriev

Moscú, 1923



Las negras juegan y ganan

Las negras poseen dos peligrosos peones pasados. La torre impide que el de d2 avance y corone, el alfil de c7 frena el peón de h3. Las líneas defensivas de la torre y el alfil tienen el punto de intersección d6.

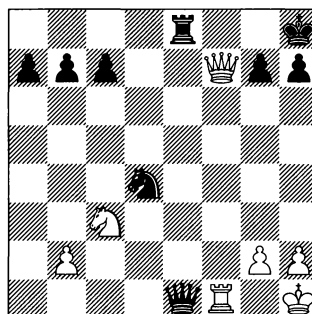
Una vez que las negras lo ocupan con 1. ..., ♙d6!, las blancas ya no tienen defensa suficiente, pues la torre obstruye la línea que une el alfil a h2 (2. ♜xd6, h2, etc.) o el alfil la que une la torre a d1 (2. ♙xd6, d1 ♖).

Ocupación de una línea defensiva mutua

Si dos piezas lineales que están atacadas se defienden entre sí, puede desencadenarse un ataque doble, indirecto, ocupando la línea defensiva.

432. Seliavkin-Belousov

Voronezh, 1973



Las blancas juegan y ganan

La dama y la torre negras están atacadas, pero se defienden mutuamente, y las blancas no pueden capturarlas. La torre tiene la tarea de defender la octava fila del mate; la dama debe clavar la torre de f1 para desbaratar el mate 1. ♖f8+, ♜xf8 2. ♜xf8#. La torre blanca está clavada, pero la defiende la dama desde f7.

1. ♘e4! obstruye la defensa mutua de la dama y la torre negras. Es un ataque doble indirecto a estas dos piezas, que quedan amenazadas. Si las negras intentan restablecer la defensa mediante 1. ..., ♖xe4 (1. ..., ♜xe4 2. ♖f8#), dejan de clavar la torre enemiga, y se les da mate con 2. ♖f8+, etc.

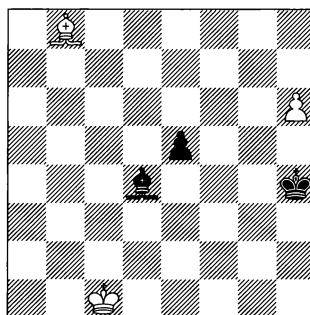
9.4.3. Represión preventiva de la pieza protectora

Toda pieza puede verse reprimida o frenada por la acción física de una pieza amiga o enemiga. La acción dinámica de la pieza reprimida queda interceptada, y su movilidad se bloquea. En los epígrafes precedentes se han examinado los casos en los que ya existían ataduras que se aprovecharon mediante la obstrucción de líneas defensivas y, según las circunstancias, en combinación con amenazas a puntos inseguros.

Este apartado trata de amenazas que, sin embargo, pueden rechazarse movilizandolas piezas protectoras. En posiciones de esta clase se trata de bloquear las posibles jugadas defensivas del adversario antes de plantear la verdadera amenaza. La posible pieza protectora debe quedar excluida del acontecer de la lucha, y para ello hay que reprimirla.

Esta represión preventiva o, por utilizar un término empleado por Nimzowitsch en otro contexto, profiláctica de jugadas defensivas se explica tomando como ejemplo el siguiente estudio, muy bonito.

433. Heuäcker Neue Freie Presse, 1930



Las blancas juegan y ganan

Las blancas no pueden ganar más que si consiguen coronar el peón. La amenaza es h7, pero las negras podrían jugar sencillamente ..., e4 e impedir así la coronación de por vida. ¿Cómo pueden lograr las blancas que su jugada de peón se convierta en una auténtica amenaza y conduzca a la victoria? La jugada 1. ♔a7! es un ataque de sobrecarga al alfil negro, que no puede tomar al agresor con 2. ..., ♔xa7? porque entonces se desviaría de la diagonal a1-h8 y seguiría 3. h7 y 4. h8♔. Si 1. ..., ♔a1 (2. ..., ♔c3 3. ♔c2 acorta el camino hacia la victoria), el alfil se verá atacado dos veces por el rey blanco, que así ganará tiempos para acercarse al peón negro: 2. ♔b1, ♔c3 3. ♔c2, ♔a1. Si las negras atacasen el peón enemigo o avanzasen el suyo en vez de hacer jugadas de alfil, las blancas avanzarían el peón o capturarían el alfil. En la posición que se ha originado, las blancas disponen de la bella jugada directiva 4. ♔d4!! Se dirige el peón o el alfil a d4. Si 4. ..., exd4, se puede bloquear el peón negro con 5. ♔d3. A 4. ..., ♔xd4 sigue 5. ♔d3, ♔a1 (5. ..., e4+ 6. ♔xd4) 6. ♔e4, y el peón negro está bloqueado, y las blancas pueden coronar el suyo.

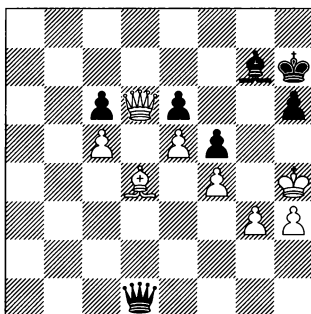
El procedimiento profiláctico mediante el que primero se reprime la defensa y luego se plantea la amenaza se puede formular con

brevedad así: primero reprimir, luego amenazar. Este método de bloqueo se emplea con mucha frecuencia en los finales, pero también se da en el medio juego.

En la posición siguiente, las negras consiguen inutilizar una jugada defensiva mediante una obstrucción preventiva.

434. Buska-Kovács

Budapest, 1964



Las negras juegan y ganan

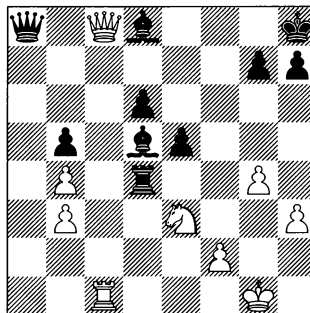
El rey blanco está apretado y corre peligro, pero el intento de darle mate con 1. ..., ♔g6 y 2. ..., ♚h5# se refutaría mediante 2. ♚xe6+.

Las negras, sin embargo, tienen la posibilidad de obstruir preventivamente el jaque defensivo con 1. ..., ♙f6+ 2. exf6. Después de 2. ..., ♔g6! se amenaza dar mate por medio de 3. ..., ♚h5#. Las blancas ya no pueden escaparse del mate, puesto que 2. g4, ♚e1+ 3. ♙f2, ♚xf2# también conduce a él.

9.4.4. Represión. Ejercicios

435. Tseshkovski-Miles

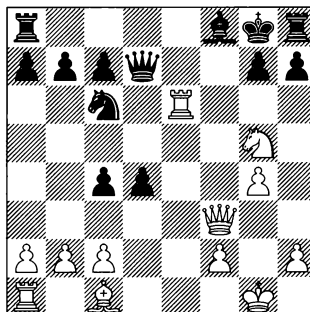
Palma, 1989



Las negras juegan y ganan

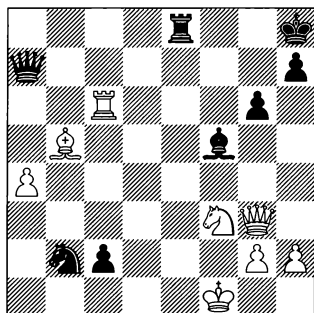
436. Sämisch-Reimann

Bremen, 1927



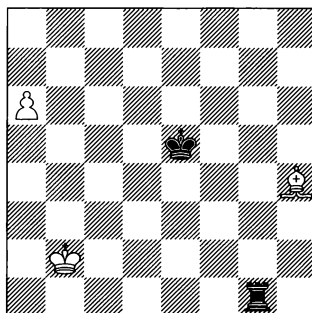
Las blancas juegan y ganan

437. **Demetrescu-Dührssen**
Berlín, 1938



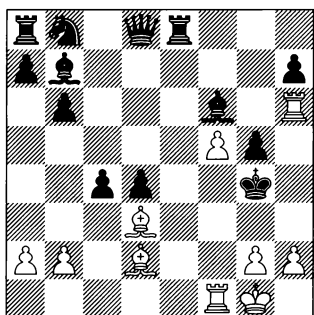
Las negras juegan y ganan

440. **Weenink**
Tijdschrift v.d. KNSB, 1917



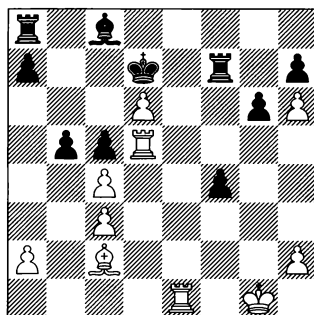
Las blancas juegan y ganan (¡difícil!)

438. **H. Johner-P. Johner**
Zúrich



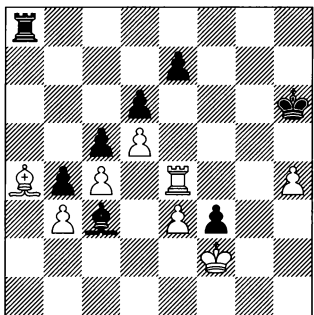
Las blancas juegan y ganan

441. **Boey-Filip**
1972



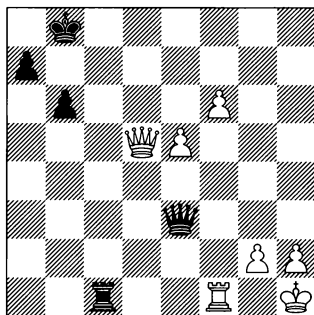
Las blancas juegan y ganan

439. **Kotloman-Zinman**
Leningrado, 1985

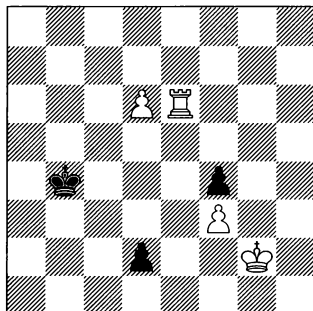


Las negras juegan y ganan

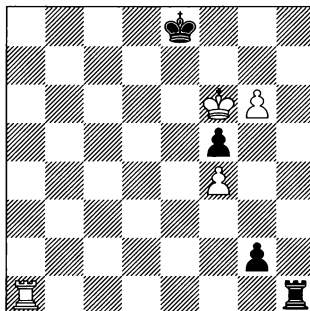
442. **Bone-Zuidema**
Zúrich, 1962



Las blancas juegan y ganan (¡difícil!)

443. Rinck*La Stratégie*, 1920

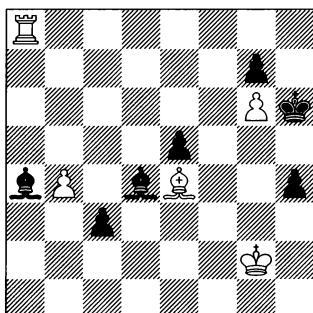
Las blancas juegan y ganan

446. Stamma*Essai sur le Jeu des Échecs*, 1737

Las blancas juegan y ganan

444. Razuváev-Konstantinopolski

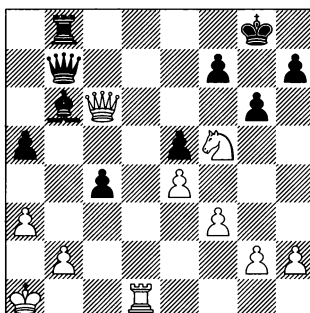
Moscó, 1966



Las negras juegan y ganan

447. Shuravlev-Semeniuk

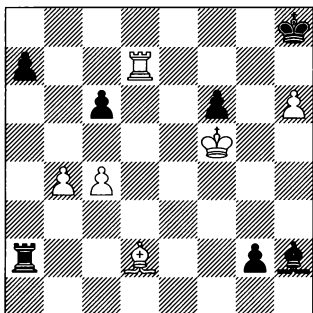
Moscó, 1976



Las blancas juegan y ganan

445. Perenyi-Brandics

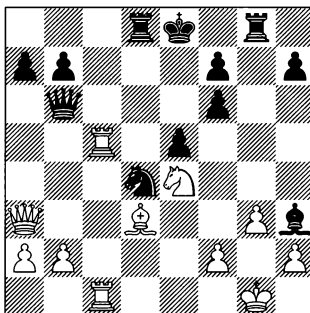
Budapest, 1985



Las blancas juegan y ganan

448. Stanchev-Bankov

Sofía, 1948



Las blancas juegan y ganan

Pistas

435. La situación en la octava fila parece difícil para las negras. Las blancas amenazan capturarles la dama y ganar material atacando el alfil y amenazando mate con ♖c8, pero las negras pueden perturbar sensiblemente la coordinación de las piezas enemigas mediante una obstrucción.

436. La casilla de mate f7 está atacada dos veces y defendida otras dos. La dama negra está atada a f7.

437. La torre blanca impide la coronación ..., c1♖+; el alfil de b5, el mate ..., ♔d3#. El punto de intersección de ambas líneas defensivas es la casilla c4.

438. Después de 1. h3+, ♔g3 se origina una posición en la que la torre de e8 defiende la columna «e» e impide 2. ♔e1# y el alfil de b7 protege la casilla f3 ante 2. ♖f3#. ¿Dónde está el punto de intersección de ambas líneas?

439. En el final se utiliza a menudo la obstrucción para reprimir una pieza que puede impedir que un peón corone.

440. No del todo fácil. Para ganar, las blancas deben coronar el peón. ¿Hay alguna manera de que el alfil aisle la torre? Sin embargo, ¡cuidado!, no es tan sencillo como parece a primera vista, pues la torre tiene buenas jugadas defensivas.

441. Vía libre al candidato de h6.

442. La partida acabó en tablas luego de 1. ♖b5, ♖f4! 2. ♔g1, ♖e3+, pero con una jugada aparentemente de «paquete» las blancas pueden coronar un peón.

443. Si las blancas consiguen detener el peón de d2, tienen media partida ganada. Con la debida moderación la ganan del todo.

444. La torre blanca puede desbaratar la coronación del peón «c» después de 1. ..., c2 2. ♖c8. ¿Qué medida profiláctica puede adoptarse contra ello?

445. El rey negro se encuentra en situación peligrosa. El intento de cercarlo con 1. ♔g6 y amenazar 2. ♖d8# falla, ya que las negras

pueden defenderse con 1. ..., g1♖+, e incluso ganan. ¡Tome precauciones!

446. El intento de obtener una nueva dama mediante 1. g7 podría refutarse sencillamente con 2. ..., g1♖.

447. Un viejo tema: la octava fila débil.

448. El rey negro, que no se ha enrocado, está en peligro.

Soluciones

435. 1. ..., ♖c4! intercepta la vía de comunicación que hay entre la dama y la torre blancas y las ataca. Como la dama ya no está defendida por la torre debido a la obstrucción, incluso está atacada dos veces. Las blancas van a la zaga en material en todas las variantes: 2. ♖xa8, ♖xc1+ y ..., ♔xa8, 2. ♔xc4, ♖xc8 o 2. ♖xc4, bxc4.

436. Con 1. ♖e7 se intercepta la línea defensiva y se plantea así una amenaza de mate. No puede restablecerse la comunicación con ..., ♔xe7 o ..., ♔xe7. La dama negra está sobrecargada, pues no puede capturar la torre porque debe controlar la casilla de mate d5 (d5 se ha convertido en casilla de mate porque la torre blanca ha despejado la diagonal d5-g8). Las negras no tienen defensa suficiente (1. ..., ♔e5 2. ♖xe5).

437. Ocupar el punto de intersección con 1. ..., ♔c4! conduce al triunfo. Puede seguir 2. ♔xc4, c1♖+ o 2. ♖xc4, ♔d3#.

438. Después de 1. h3+, ♔g3 se origina una posición en la que la torre de e8 defiende la columna «e» e impide 2. ♔e1# y el alfil de b7 protege la casilla f3 ante 2. ♖f3#. El punto de intersección de ambas líneas defensivas es la casilla e4. Ocuparla con 2. ♔e4! es decisivo. Si 2. ..., ♖xe4, 3. ♖f3#; si 2. ..., ♔xe4, 3. ♔e1#.

439. 1. ..., ♖xa4 2. bxa4, b3 3. ♖g4 (3. ♖xe7, b2 4. ♖b7, ♔b4, y se ha aislado la torre) Si las negras juegan ahora 3. ..., b3, las blancas pueden parar el peón con 4. ♖g1. De ahí la represión profiláctica 3. ..., ♔e1+! 4. ♔xe1, y se ha dirigido el rey, de modo que

obstruye la primera fila y la torre ya no puede controlar la casilla b1 a tiempo. Sigue 4. ..., b2, y ya no puede impedirse 5. ..., b1♙.

440. 1. a7, ♖g2+! (1. ..., ♖g8 2. ♙g3+, ♙d5 3. ♙b8 aísla la torre negra) **2. ♙b1!** (después de 2. ♙b3?, ♖g8 3. ♙g3+, ♖xg3+ se captura el alfil con jaque; 2. ♙c1, ♖a2, y el peón blanco ya no puede seguir avanzando) **2. ..., ♖g1+ 3. ♙e1!!**, ♖xe1+ (ahora el rey negro bloquea la columna «e» a su propia torre; a 3. ..., ♖g8 sigue, como antes, 4. ♙g3+ y 5. ♙b8) **4. ♙b2, ♖e2+ 5. ♙b3, ♖e3+ 6. ♙b4** (6. ♙a4?, ♖e1 7. a8♙, ♖a1+, ataque en línea), ♖e4+ 7. ♙b5, y las negras ya no tienen jaques.

441. 1. ♙xg6, hxg6 crea un peón pasado en h6. **2. ♖e7+, ♖xe7 3. dxe7+, ♙xe7 4. ♖d8!**, ♙xd8 intercepta la acción que ejerce la torre de a8 sobre la casilla de coronación h8, y las blancas obtienen una nueva dama.

442. Las blancas pueden ganar con el sacrificio de torre (que parece un error garrafal) **1. ♙f3!!**, ♙xf3 **2. gxf3, ♖xf1+ 3. ♙g2**, puesto que el peón de f3 aísla la torre negra de la casilla de coronación f8 (3. ..., ♖c1 4. f7, ♖c8 5. e6, y las blancas ganan).

443. 1. ♖e4+, ♙c3 2. ♖d4!, ♙xd4 (obstruye la columna «d» y dirige el rey negro a una posible situación de ataque en línea) **3. d7, ♙e3!** (intento de ahogarse; si 3. ..., d1 ♙, sigue el ataque en línea d8 ♖+, ganando la dama) **4. d8♖!** (4. d8♙?, d1 ♙ 5. ♙xd1 ahogado), ♙e2 **5. ♙h3, d1 ♙ 6. ♖xd1, ♙xd1 7. ♙g4**, y las blancas tienen ganado el final de peones.

444. El ataque doble **1. ..., ♙c6** obliga a obstruir la columna «c» con **2. ♙xc6**, y las blancas no pueden evitar que las negras obtengan una nueva dama después de **2. ..., c2.**

445. Con **1. ♙g5!**, las blancas preparan un escudo para la casilla g6 contra el posible jaque ..., g1 ♙+. La jugada contiene, además, una amenaza de mate (1. ..., g1 ♙ 2. ♙xf6+, ♙g8 3. h7+, con mate). Si las negras capturan el alfil, **1. ..., fxg5**, el rey blanco queda protegido en g6 de la amenaza ..., g1 ♙+ por el peón negro de g5, y gana **2. ♙g6**, seguida de 3. ♖d8#. Tampoco es posible coronar con jaque luego de 1. ..., ♖f2+ 2. ♙g6 (2. ..., g1 ♙) porque el alfil de g5 obstruye la columna «g».

446. Primero se dirige la torre negra para que bloquee el peón de g2 con **1. ♖g1!**, ♖xg1 (1. ..., ♖h2 2. ♖e1+ y 2. g7, ganando). Ahora las blancas pueden jugar sin molestias **2. g7 y 3. g8♙+** y ganar.

447. El rey negro se ve constreñido por los peones de f7 y h7, así como por el caballo de f5, y peligra en la octava fila. El mate con la dama o la torre blancas lo anulan la torre de b8 y el alfil de b6. En la partida, las blancas no vieron ninguna continuación ganadora y por eso jugaron **1. ♙xb7?**

Después de la jugada **1. ♖d8+**, las negras tienen un problema. Para salir del jaque deben capturar la torre enemiga. Como la torre negra no solamente debe defender la octava fila, sino también la dama, protege la casilla d8 nada más que en apariencia. Si **1. ..., ♙xd8**, se aísla la torre de la casilla e8, y las blancas podrían dar mate con **2. ♙e8#**. El problema que tienen las negras es irresoluble.

448. Con el ataque de obstrucción **1. ♖c6** se amenaza la dama negra y se elimina la defensa de la casilla f6. Además, la torre, al jugar, deja de obstruir la diagonal a3-f8. Ya no hay nada que sirva.

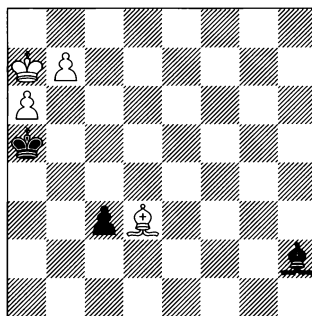
10. COMBINACIONES DE ZUGZWANG

10.1. Visión general

Este capítulo trata de combinaciones en las que el objetivo se alcanza mediante el *Zugzwang*. En el ajedrez, al adversario puede obligársele a hacer una jugada mediante una amenaza o mediante el *Zugzwang*. Que además del derecho a hacer una jugada existe el deber de hacer una jugada queda claro cuando un bando tiene a su disposición pocas jugadas y cada una de ellas le provoca perjuicios. *Un bando está en Zugzwang si es mano y toda jugada que haga le causa perjuicios*. Nótese de paso que el término «*Zugzwang*» también se utiliza como extranjerismo en inglés porque describe la situación muy acertadamente.*

El *Zugzwang* se produce cuando las posibilidades de jugar que tiene un bando son muy reducidas debido a constreñimientos y cargas. Con la ayuda del *Zugzwang* se puede seguir debilitando la posición del adversario u obtener clara ventaja. Como en el final la cantidad de jugadas posibles a menudo es pequeña, es en él donde se da el *Zugzwang* de manera predominante.

449. Spasski-Milić
Belgrado, 1964



Las blancas juegan y ganan

¿Cómo van a ganar las blancas? Si juegan 1. ♔a8, con la intención de efectuar 2. a7 y 3. b8♔, las negras pueden responder 1. ... c2 y obtener una nueva dama o ganar el peón de a6 después de 2. ♙xc2.

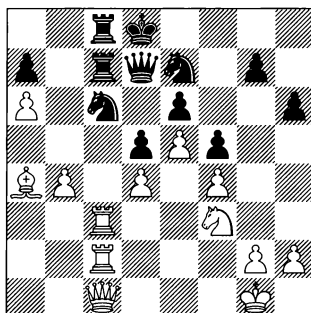
1. b8♔!, ♙xb8+ 2. ♔b7! (2. ♙xb8?, c2!, tablas), ¡*Zugzwang*! Es verdad que las negras todavía pueden hacer algunas jugadas que no pierden enseguida, pero pronto se verán obligadas a retirar el alfil de b8 o el rey de su amenazadora posición contra el peón de a6. 2. ... c2 3. ♙xc2, ♔b5 4. ♙d3+, ♔a5 5. ♙e2, y *Zugzwang*, que da la victoria de inmediato, pues ya no se puede evitar que el peón corone. Si las negras no tuviesen que jugar en la posición conclusiva, la partida sería tablas. Muchísimos finales acabarían en tablas si no hubiera el deber de jugar.

El *Zugzwang*, sin embargo, no se produce solamente en los finales; en ocasiones puede desempeñar un papel decisivo como medio coactivo ya en posiciones de medio juego.

* Y en francés e italiano y, ni que decir tiene, en castellano, como el lector, sin duda, habrá notado antes de llegar a este capítulo. Posibles traducciones serían «obligación coactiva de jugar» o «condicionamiento de jugar», pero no me imagino a nadie diciéndole al rival «¡tienes la obligación coactiva (o el condicionamiento) de jugar!» en vez de «¡estás en *Zugzwang*!», así que de momento seguiremos diciendo «¡zugzuan!». (N. del t.)

450. Alekhine-Nimzowitsch

San Remo, 1930



Las blancas juegan y ganan

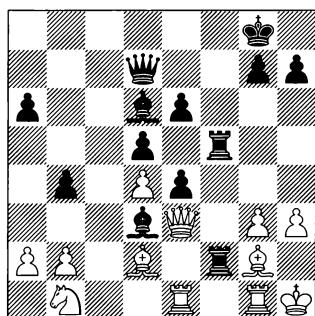
Las blancas, sin duda, tienen ganada esta posición de varias maneras, pues las piezas negras apenas pueden moverse. Una posibilidad es dejar en *Zugzwang* al bando negro. Ninguna de sus piezas puede jugar, porque el caballo de c6 y la torre de c7 deben permanecer defendidos. La torre de c7 debe mantenerse defendida porque siempre se puede expulsar el caballo de c6 avanzando el peón a b5.

Después de 1. h4!, las blancas ganan porque al segundo jugador se le agotan las jugadas.

En otra famosa partida, que se decidió mediante un *Zugzwang*, Nimzowitsch no fue la víctima, sino el agresor.

451. Sämisch-Nimzowitsch

Copenhague, 1923



Las negras (no) juegan y ganan

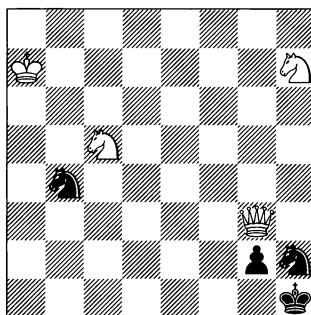
Las piezas blancas están restringidas por completo.

- 1) La dama, la torre de g1, el alfil de g2 y el caballo no pueden jugarse porque se perderían.
- 2) La torre de e1 no puede jugarse porque entonces las blancas pierden la dama con ..., ♖e2.
- 3) El alfil de d2 solamente puede ir a c1, pero entonces se pierde el caballo.
- 4) A 1. ♔h2 sigue 1. ..., ♜f5 2. ♜g5, ♜xg3 3. ♜xg3, ♜c7, ganando.
- 5) Si 1. g4, sucede 1. ..., ♜f5 2. ♜g5, ♜xh3+ 3. ♔xh3, ♜h2#.
- 6) Las jugadas de peón tampoco pueden mejorar la posición blanca: 1. a3, a5.

Las negras tienen todas las posibilidades en esta posición. Con 1. ..., h6 le quitan una casilla a la dama blanca y amenazan ganarla con 2. ..., ♜f5. Pueden ejecutar esta amenaza imparable en la jugada siguiente o esperar y ganar por *Zugzwang*.

452. Gurrlich

64, 1927



Las blancas juegan y ganan

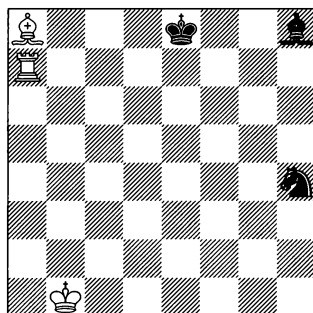
Las blancas tienen la dama de ventaja, pero las negras amenazan agenciarse una.

1. ♔e4, ♔d3 (1. ..., g1 ♜? 2. ♔f2+, ganando la dama) 2. ♜f2!!, ♔xf2 (2. ..., g1 ♜ 3. ♔g3+, ganando la dama) 3. ♔g3!!+, ♔g1 4. ♔g5: *Zugzwang* y mate en la jugada siguiente. Obsérvese la bella simetría de esta posición final.

10.2. El Zugzwang. Ejercicios

453. Rinck

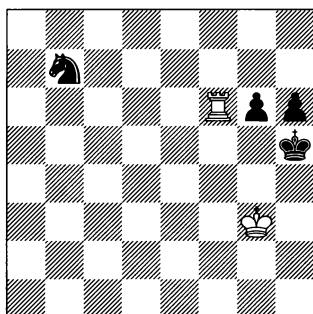
Basler Nachrichten, 1924



Las blancas juegan y ganan

454. Kasparián

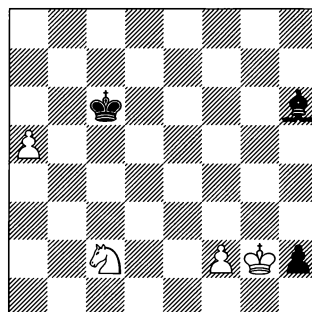
Parte final de un estudio,
Uralski Rabochi, 1946



Las blancas juegan y ganan

455. Réti

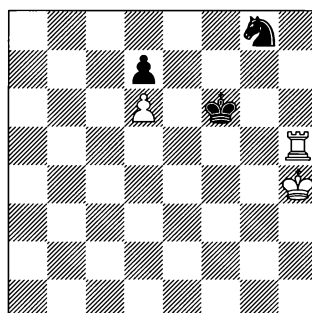
Hastings Post, 1922



Las blancas juegan y ganan

456. Pogosiants

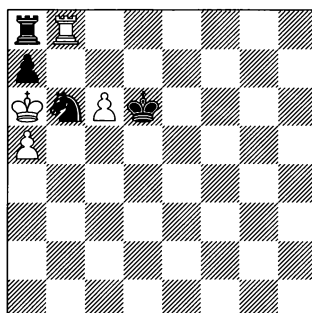
Almá-Atinskaia Pravda, 1961



Las blancas juegan y ganan

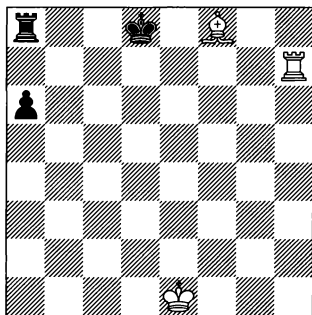
457. Kliatskin

Shájmaty, 1924



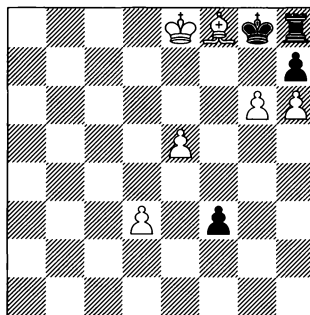
Las blancas juegan y ganan

458. Kúbbel

Rigaer Tageblatt, 1909

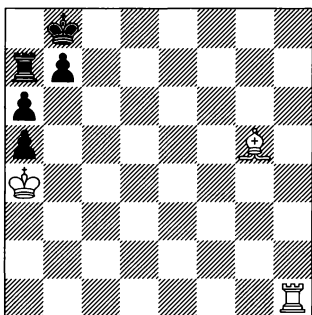
Las blancas juegan y ganan

461. Guliaev

Shájmáty v SSSR, 1940

Las blancas juegan y ganan (¡difícil!)

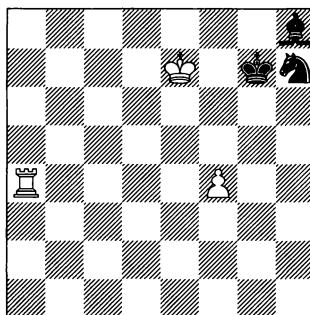
459. Gorgiev

Pravda, 1928

Las blancas juegan y ganan

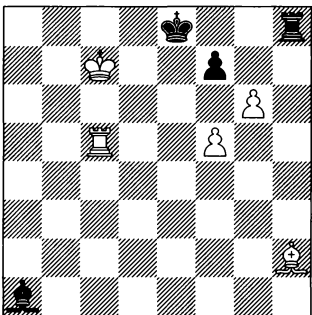
462. Zajodiakin

64, 1930



Las blancas juegan y ganan

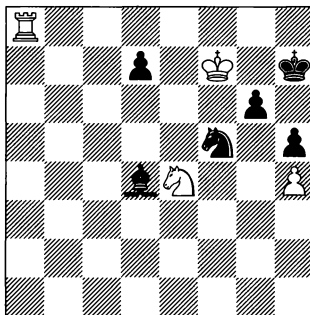
460. Kriuchkov

Shájmáty Listok, 1928

Las blancas juegan y ganan

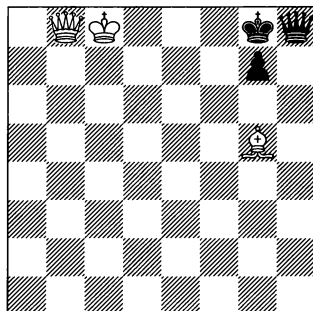
463. Petrov

1845



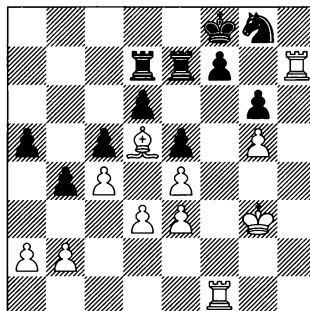
Las blancas juegan y ganan (¡difícil!)

464. **F. Richter**
Suomen Shakki, 1953



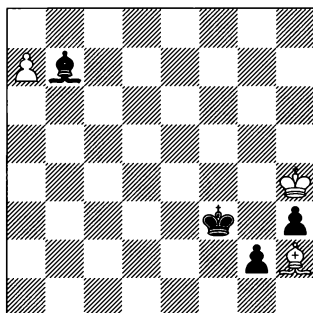
Las blancas juegan y ganan

467. **Grynfeld-Fogáts**
Szczawno Zdrój, 1950



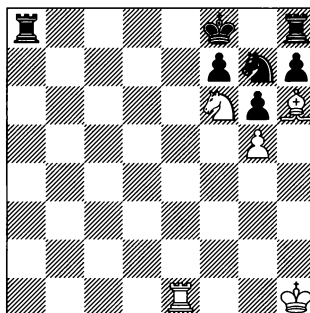
Las blancas juegan y ganan

465. **Calvo-Hamann**
 1974



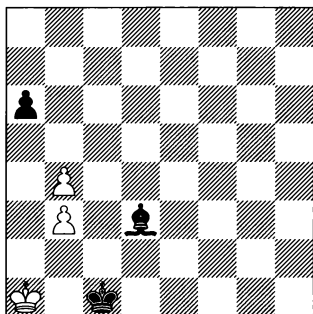
Las negras juegan y ganan

468. **Karstens-Schüller**
 Berlín, 1934



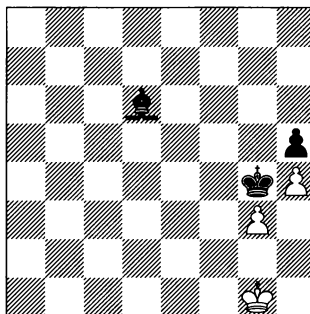
Las blancas juegan y ganan

466. **Short-Kaspárov**
 Belgrado, 1989



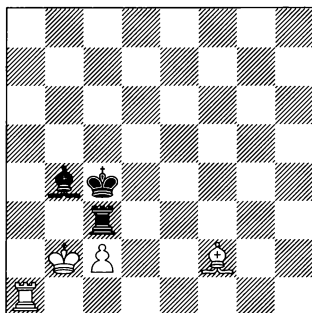
Las negras juegan y ganan

469. **Dubrowska-Lissowska**
 Bielsko Biala, 1988



Las negras juegan y ganan

470. Kúbbel

Krásnaia Gazeta, 1934

Las blancas juegan y ganan

Pistas

453. El rey negro está constreñido, y ambas piezas negras no están defendidas. Las blancas vencen si pueden ganar una de las dos.

454. Un lazo para el caballo.

455. La ventaja blanca parece pequeña, y sin embargo las blancas pueden ganar elegantemente. Contra la primera jugada de la solución, 1. ♖d4+, las negras no pueden replicar 1. ..., ♗b7, pues el final que se origina con 2. ♗xh2, ♖a6 3. ♖b3 lo tienen perdido sin remedio, ya que no pueden oponer nada a los dos peones blancos.

456. El caballo no puede moverse mucho, pero el rey negro puede defenderlo.

457. Dar es mejor que recibir.

458. El rey negro está constreñido en la octava fila, y su torre está detrás de él, de modo que existe el peligro de un ataque en línea. Las jugadas 1. ♙d6?, ♚c8 y 1. ♙b4?, ♗c8! no conducen al objetivo.

459. Teniendo en cuenta el material, la posición sería tablas, pero la torre negra está inmovilizadísima.

460. El rey y la torre negros quedan fijados.

461. Las negras tienen en f3 un peón pasado muy peligroso que las blancas no pueden detener bien con 1. ♙c5 a causa de 1. ..., hxg6. ¡También las damas pueden estar en

Zugzwang!

462. Las piezas negras ya tienen poca movilidad. Las cosas solamente pueden irles peor.

463. El rey negro está constreñido, pero ¿cómo se sigue? Pues se sigue.

464. El rey y la dama negros están apretados. Uno de ellos se pierde.

465. No se puede avanzar sin sacrificar.

466. Un peón de torre no puede ganar con el alfil «malo».

467. Las negras todavía pueden moverse.

468. La única pieza negra que puede jugar es la torre de a8. El rey blanco la constriñe.

469. Sería erróneo capturar el peón de g3, pues las negras tienen el alfil «malo».

470. El alfil negro, inmóvil, mete a la torre negra en la cárcel.

Soluciones

453. 1. ♙c6+, ♚f8 (1. ..., ♙d8 2. ♚a8+, ♙c7 3. ♚xh8, ♙xc6 4. ♚xh4) **2. ♚a8+, ♙g7 3. ♙e4!** El alfil negro no puede jugar. El rey negro no quiere jugar porque debe defender el alfil, y el caballo no puede jugar porque el alfil blanco controla todas las casillas a las que puede ir. Las negras pierden una pieza porque deben jugar (3. ..., ♖g6 4. ♙xg6, ♙xg6 5. ♚xh8).

454. Las blancas vencen si consiguen ganar el caballo. **1. ♚b6, ♖d8** (1. ..., ♖a5 2. ♚b5+, horquilla; 1. ..., ♖c5 2. ♚b5, clavada) **2. ♚d6, ♖f7** (2. ..., ♖b7 2. ♚d7, ♖a(o c)5 3. ♚d5+, horquilla) **3. ♚d7, ♖g5** (3. ..., ♖h8 4. ♚h7, red de piezas; 3. ..., ♖e5 4. ♚d5, clavada) **4. ♚e7, Zugzwang.**

455. 1. ♖d4+, ♗c5 (después de 1. ..., ♗b7 2. ♗xh2, ♖a6 3. ♖b3, el final no ofrece esperanzas a las negras al tener que enfrentarse a los dos peones blancos) **2. ♗h1!!** (2. ♗xh2?, ♙f4+ y ..., ♗xd4), y *Zugzwang*. El rey negro debe vigilar el peón «a» (2. ..., ♗xd4 3. a6). Si el alfil juega, las negras lo pierden debido a una horquilla de caballo.

456. 1. ♚h8, ♙g7 2. ♙g5! (una chispa de

ingenio), ♖xh8 (después de 2. ..., ♜f6 3. ♜f5, ♜d5 4. ♜e8, ♜f7 5. ♜e5, ♜b6 6. ♜e7+, ♜f8 7. ♜e5, las negras acaban perdiendo el peón) 3. ♜g6 (*Zugzwang*), ♜h6 4. ♜xh6 (está claro que el final de peones lo tienen ganado las blancas) 4. ..., ♜g8 5. ♜g6, ♜f8 6. ♜f6, ♜e8 7. ♜g7.

457. 1. c7, ♜xc7 2. axb6+, ♜xb8 (2. ..., axb6+ 3. ♜xa8) 3. b7, *Zugzwang*.

458. 1. ♜c5! (se amenaza el ataque en línea 2. ♜h8+, que gana la torre) 1. ..., ♜c8 (1. ..., ♜b8 2. ♜h8+, ♜c7 3. ♜d6+; 1. ..., ♜c8 2. ♜a7!, y hay *Zugzwang* una vez que se pierda el peón negro) 2. ♜b6+, ♜e8 3. ♜c7!, a5 4. ♜d1, a4 5. ♜c1, a3 6. ♜b1, a2+ 7. ♜a1!, *Zugzwang* (7. ♜xa2?, ♜a8+, tablas).

459. 1. ♜h8+, ♜c7 2. ♜d8+, ♜c6 3. ♜b6!, ♜xb6 4. ♜c8!, y las negras pierden la torre por el *Zugzwang*.

460. 1. ♜e5, ♜xe5 2. ♜xe5+, ♜f8 3. ♜e8+! (3. ♜d7, ♜g7 4. ♜e7, ♜f8 5. gxf7, ♜f6! conduce nada más que a las tablas) 3. ..., ♜xe8 4. g7, ♜g8 5. f6, *Zugzwang*.

461. 1. g7, f2 2. ♜e7, f1 ♜ 3. ♜f6, ♜xf6 4. gxh8 ♜+ (4. exf6?, ahogado), ♜xh8 5. d4, y las negras vuelven a perder la dama por el *Zugzwang*.

462. 1. ♜a6, ♜g8 (1. ..., ♜f8 2. f5, ♜g8 3. ♜a8, ♜g7 4. f6, ♜h6 5. ♜b8, *Zugzwang*) 2. ♜a8+, ♜g7 3. ♜xh8!, ♜xh8 4. ♜f7, y las blancas ganan el caballo y la partida gracias al *Zugzwang*.

463. 1. ♜g5+, ♜h6 2. ♜h8+! (solamente este aparente «error garrafal» conduce al objetivo; si 2. ♜g8, 2. ..., ♜e7+, y no se ve cómo se puede ganar) 2. ..., ♜xh8 3. ♜g8, ♜d6 4. ♜xh8, y *Zugzwang*, pues a cualquier jugada del caballo negro sigue 5. ♜f7#.

464. 1. ♜b7+ (una jugada que parece anti-natural porque el rey se aleja de la zona de combate) 1. ..., ♜h7 2. ♜h2+, ♜g8 3. ♜a2+, ♜h7 4. ♜f7!, *Zugzwang*. La dama negra no tiene posibilidades de jugar, puesto que las piezas blancas controlan la octava fila

(el rey blanco, previsor, las casillas a8-c8). A 4. ..., ♜g8 sigue 5. ♜h5#.

465. 1. ..., g1 ♜ 2. ♜xg1, ♜g2 (a partir de ahora las blancas se encuentran en *Zugzwang* en cada jugada) 3. ♜g4, ♜a8 4. ♜h4, ♜f3 5. a8 ♜, ♜xa8 6. ♜g4, ♜b7 7. ♜h4, ♜f3. *Zugzwang*: si se juega el rey, cae el alfil; si se juega el alfil, sigue ..., h2 y ..., h1 ♜. Según el modelo de nuestro núm. 449.

466. El peón de torre no puede ganar con el alfil «malo». (El alfil es «malo» porque no controla la casilla de coronación a1 y, por lo tanto, no puede expulsar al rey de la esquina.) Sin embargo, luego de 1. ..., ♜b1 las blancas se encuentran en *Zugzwang*. 2. b5, axb5, y el peón de a6 se ha revalorizado al transformarse en un peón «b». El resto es sencillo: 3. b4, ♜d3 4. ♜a2, ♜c2 5. ♜a3, ♜c3 6. ♜a2, ♜xb4, y las negras ganan.

467. Las negras están apretadas, pero todavía pueden defender el asediado peón de f7. 1. ♜f6!, *Zugzwang*. ¿Y ahora qué pueden jugar las negras?

a) 1. ..., ♜xf6 2. gxf6, ♜g8 3. fxe7, ganando material.

b) 1. ..., ♜e8 (o 1. ..., ♜d8) 2. ♜hxf7+, ganando.

c) 1. ..., ♜a7 2. ♜xd6.

d) 1. ..., ♜e8 2. ♜h8, ♜f8 3. ♜xg6, fxg6 4. ♜xg8#.

468. Triste situación la del bando negro. El rey no se puede mover, el caballo está totalmente clavado y la torre de h8 no puede jugar a causa de ♜xh7# (o ♜d7#). La única pieza negra que todavía puede jugar es la torre de a8. Como debe defender del mate en e8, solamente puede abandonar la octava fila si da jaque. El plan para ganar: las blancas trasladan el rey a b7, le quitan a la torre negra las casillas a las que puede ir y dejan así en *Zugzwang* al adversario.

1. ♜e3, ♜a1+ 2. ♜g2, ♜a2+ 3. ♜f1, ♜a1+ 4. ♜e2, ♜a2+ 5. ♜d1, ♜a1+ 6. ♜c2, ♜a2+ 7. ♜b3, ♜a8 8. ♜b4, ♜b8+ 9. ♜a5, ♜a8+ 10. ♜b6, ♜b8+ 11. ♜a7,

♖c8 12. ♔b7, ♖d8 13. ♖e1, Zugzwang.
 Pronto se dará mate a las negras.

469. Como el alfil no domina la casilla h1, las negras no pueden ganar con el peón de torre si el rey blanco consigue llegar a h1. Hay que revalorizar el peón de torre. **1. ..., ♔h3 2. ♔h1** (2. ♔f2, ♔h2 3. ♔f3, ♙xg3 4. ♔e4, ♙xh4 5. ♔f5, ♙g3) **2. ..., ♙c5 (Zugzwang) 3. g4, hxg4**, ganando.

470. Después de **1. ♖a4** (el alfil negro está clavado y en peligro), **♖a3!** (1. ..., ♖f3 2. ♙e1; 1. ..., ♔b5 2. ♖xb4+, ♔xb4 3. ♙e1) **2. ♖xb4+, ♔xb4 3. ♙e1+** (3. ♙c5+?, ♔xc5, tablas), **♔a4 4. ♙c3!**, la torre está cazada y se pierde debido al *Zugzwang*: **4. ..., ♖xc3 5. ♔xc3**, y las blancas tienen ganado el final de peón.

11. COMBINACIONES DE TABLAS

11.1. Clases de combinaciones

Las combinaciones que dan las tablas, en lo esencial, se distinguen de las que dan la victoria solamente en los objetivos finales. Las condiciones previas que deben darse y los métodos que se aplican son muy parecidos a los de una combinación que gana. La posición final y el objetivo final de una combinación de tablas es obtener una posición que garantice el empate. Esta posición se caracteriza por ser rígida y no poder reforzarse más (ventaja de material insuficiente, ahogado, cárcel, fortaleza, carga perpetua) o por dar lugar a las mismas posiciones (jaque continuo, persecución perpetua) una y otra vez. El condicionamiento impuesto no puede reforzarse y es insuficiente para ganar.

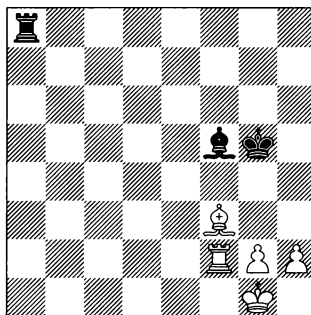
Las combinaciones de tablas más frecuentes que se encuentran en la práctica de torneo son las que terminan en ahogado o jaque continuo o en una posición en la que el material que queda no basta para ganar.

11.1.1. Material insuficiente

Con esta clase de combinaciones se provocan posiciones en las que la ventaja existente de material no es suficiente para forzar el mate y no puede obtenerse más material coronando. A menudo no se alcanza más que a ahogar al rey adversario, al privarle de todas las casillas de fuga sin poder darle jaque. O solamente se le puede amenazar sin constreñirlo del todo. Por falta de tropas de ataque no puede imponérsele al rey sino un condicionamiento combinado parcial, que no basta para lograr el triunfo. Hay numerosas posiciones de tablas teóricas en el final en las que uno de los bandos a menudo posee una enorme su-

perioridad de material y pese a ello no puede ganar.

471. Greco
1623

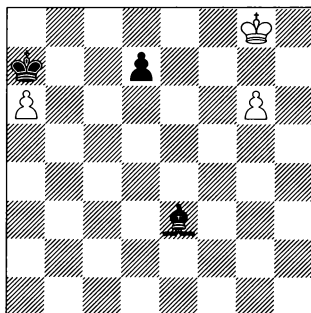


Las negras juegan y hacen tablas

Las blancas, con dos peones pasados y ligados en su haber, tienen una gran ventaja de material.

Sin embargo, mediante 1. ..., ♖a1+ 2. ♜f1, ♜xf1+ 3. ♔xf1, ♙h3 las negras pueden sacrificar el alfil y provocar por fuerza un final que es tablas porque las blancas tienen el alfil «malo». Las blancas no pueden dar mate con el alfil y el peón. Tampoco pueden expulsar al rey negro de h8 y procurarse una nueva dama.

472. Messman

Tijdschrift v.d. KNSB, 1959

Las blancas juegan y hacen tablas

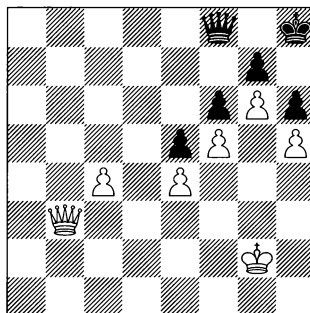
Las negras tienen un alfil de ventaja y un peón menos.

1. ♖f7 (se amenaza g7), ♜h6 (después de 1. ..., ♜d4 se pierde el peón de d7 porque el alfil lo bloquea) 2. ♜g8! (2. ♜f6?, ♜xa6 3. ♜e5, ♜b7 4. ♜d6, ♜c8, y las negras ganan; 2. ♜e7?, d5) 2. ..., d5 (luego de 2. ..., ♜xa6 se hacen tablas de manera muy parecida) 3. ♜h7, ♜f8 4. ♜g8, ♜a3 5. ♜f7 (se vuelve a amenazar g7), ♜b2 6. ♜e6, y las negras pierden el peón al no poder avanzarlo a d4 porque obstruiría al alfil el camino a g7.

11.1.2. El ahogado

Cuando un bando tiene peor posición y pretende ahogarse, debe orientarse en un mundo al revés. Normalmente, todo jugador intenta conservar las piezas y disponerlas de modo que puedan moverse. Al jugar para ahogarse, las relaciones normales se invierten. Se trata de eliminar las piezas propias y dejar inmóviles las que quedan. ¡Las pérdidas reportan beneficios!

473. Nesis-Kolker

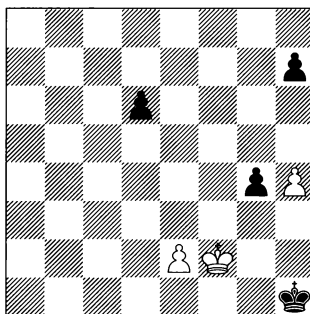
Correspondencia, URSS, 1979

Las negras juegan y hacen tablas

Las blancas tienen un peón pasado que, en apariencia, no puede detenerse.

Sin embargo, 1. ..., ♜g8!, y la partida es tablas a causa de la amenaza imparables 2. ..., ♜xc4 3. ♜xc4, ahogado. (O bien 3. ♜b8+, ♜g8.)

474. Rinck

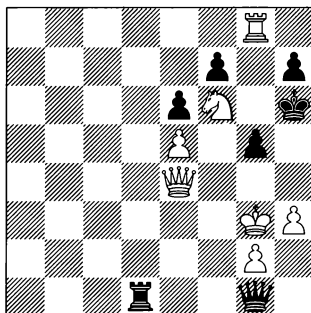
Budapest, 1911

Las blancas juegan y hacen tablas

Las negras tienen un peón más, y las blancas no están en condiciones de ganar uno de los peones negros.

1. ♜g3, h5 2. e4, ♜g1 3. e5, dxe5, y una vez que han sacrificado su último peón móvil, las blancas están ahogadas. Si las negras no lo capturan y juegan 3. ..., d5, las blancas son las primeras en obtener una nueva dama, e incluso ganan.

475. **Gogolev-Varshavski**
Aluksne, 1967

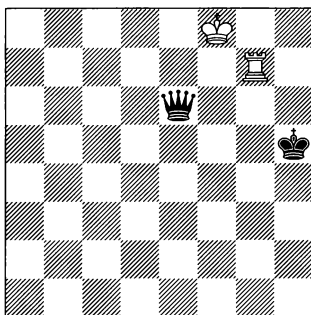


Las negras juegan y hacen tablas

Las blancas tienen una gran ventaja de material y amenazan mate.

1. ..., ♖d3+ 2. ♕xd3 (las blancas también podrían jugar a perder con 2. ♔g4, ♕d1+ 3. ♕f3, ♖xf3) 2. ..., ♕e3+ 3. ♕xe3, y ahogado, porque se ha logrado con gran habilidad que la dama clave ahora el peón de g5, que antes podía moverse.

476. **Posición didáctica**



Las blancas juegan y hacen tablas

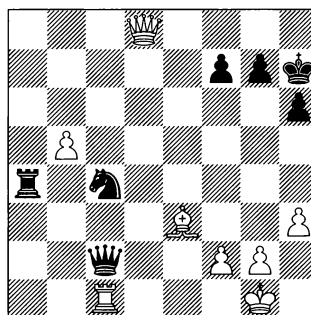
Normalmente, la dama gana contra la torre. Este ejemplo es una excepción: las blancas pueden forzar las tablas con 1. ♖h7+, ♔g5 (1. ..., ♔g6 2. ♖h6+) 2. ♖g7+, ♔h6 (2. ..., ♔f6 3. ♖g6+; 2. ..., ♔f5 3. ♖f7+) 3. ♖h7+, ♔xh7, ahogado (o, de lo contrario, jaque perpetuo).

[El lector hallará más ejemplos en mi trabajo *Con el agua al cuello. El ahogado en el ajedrez*, publicado por Hispano Europea en esta colección. (N. del t.)]

11.1.3. El jaque perpetuo

Mientras que en una situación de ahogado todas las piezas están restringidas por completo y el rey no está en jaque, en el jaque perpetuo el rey está atacado pero no inmovilizado. Es otro caso de condicionamiento combinado parcial. El jaque perpetuo o continuo es un tipo de tablas que también se da con frecuencia en el medio juego.

477. **Kobaidze-Tsereteli**
Tiflis, 1970

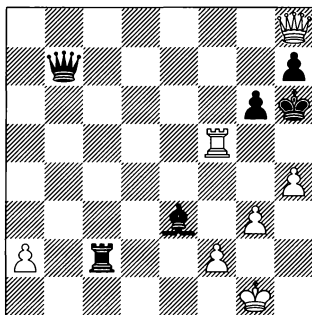


Las negras juegan y hacen tablas

Las negras tienen problemas.

Sin embargo, con 1. ..., ♖xe3 2. ♖xc2, ♖a1+ 3. ♔h2, ♗f1+ 4. ♔g1, ♗e3+ pueden hacer tablas por jaque perpetuo.

478. **Smyslov-Vasiukov**
Moscú, 1961

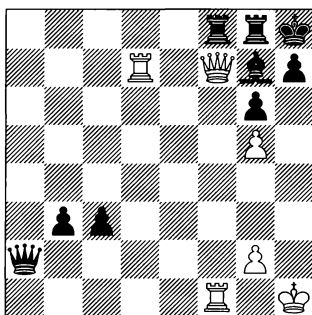


Las blancas juegan y hacen tablas

Las negras tienen clara ventaja de material (1. fxe3??, ♖g2#).

1. ♖f8+, ♖g7 2. ♜h5+, gxh5 (2. ... ♙xh5 3. ♖xg7) 3. ♖d6+, ♖g6 4. ♖f8+, y jaque perpetuo.

479. **Bootyaroo-Szabo**
Rumanía, 1956



Las blancas juegan y hacen tablas

Las negras tienen gran ventaja de material.

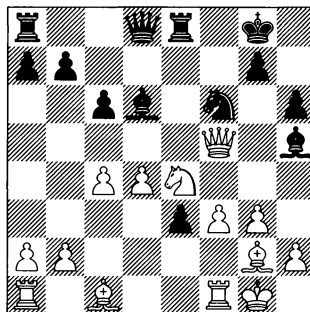
Sin embargo, 1. ♖xg7+, ♜xg7 2. ♜xf8+, ♜g8 3. ♜ff7!, ♜c8 (dar jaque con la dama tampoco ayuda) 4. ♜xh7+, y jaque continuo.

11.1.4. La persecución perpetua

Se da un caso muy parecido si puede amenazarse a otra pieza de manera permanente aunque siempre se escabulla del ataque por-

que no se la puede constreñir lo suficiente (ataque sin constreñimiento suficiente).

480. **Hatsdan-Klocko**
URSS, 1950



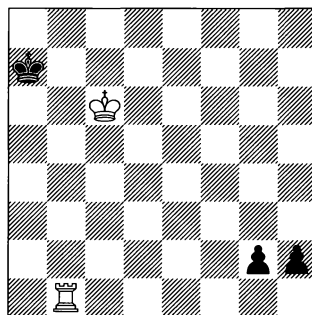
Las negras juegan y hacen tablas

Las blancas tienen ventaja posicional.

Con 1. ... ♜xe4 2. fxe4, ♙g4 3. ♖g6, ♙h5 4. ♖f5, ♙g4, las negras provocan la repetición de jugadas por fuerza.

En la posición siguiente se persigue de modo permanente al rey negro con una amenaza de mate.

481. **Moravec**
28 Rijen, 1924



Las blancas juegan y hacen tablas

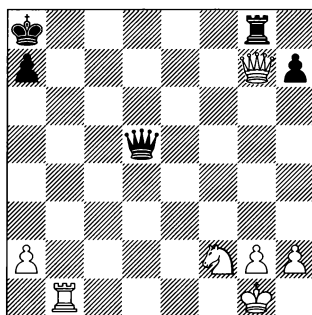
Las negras amenazan con procurarse una dama.

Se puede perseguir al rey negro con amenazas de mate: 1. ♜a1+, ♙b8 2. ♜b1+, ♙c8 3. ♜a1, ♙d8 4. ♙d6, ♙e8 5. ♙e6, ♙f8 6. ♙f6, ♙g8 7. ♜a8+!, ♙h7 8.

♖a7+, ♕h6 9. ♜a8, ♕h5 10. ♚f5, ♕h4 11. ♜f4, ♕h5 (11. ..., ♕h3 12. ♜h8#), tablas, pues las negras siempre pueden escabullirse del mate, y las blancas no pueden forzarlo.

482. Ullrich-Spentler

Berlín, 1948



Las blancas juegan y hacen tablas

Las blancas tienen dificultades porque en cuanto retiren la dama se les da mate en g2. No pueden defenderse mediante el contraataque 1. ♜d1? porque las negras ganan con 1. ..., ♕xd1+ 2. ♘xd1, ♜xg7.

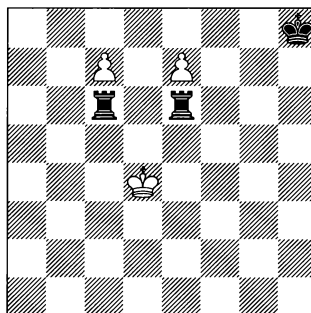
El ataque de sobrecarga 1. ♜b5! es la salvación; ahora son las negras las que tienen problemas (1. ..., ♕xb5? 2. ♕xg8+). 1. ..., ♜e8 es la contraamenaza: se amenaza mate en e1, y la torre blanca queda atacada por la dama enemiga. 2. ♜b1, ♜g8, y tenemos una persecución perpetua mutua.

11.1.5. La carga perpetua

Una carga, sea una atadura o una clavada, tiene carácter duradero si no puede aprovecharse pero tampoco eliminarse. Mediante la carga continua, según las circunstancias, a veces se puede compensar una gran inferioridad de material. La amenaza no puede aprovecharse porque el condicionamiento es parcial (clavada o atadura sin ataque).

483. Según Sackmann

Akademisches Monatsheft für Schach, 1910



Las blancas juegan y hacen tablas

Las blancas son muy inferiores en material, pero las torres negras están atadas a las columnas «c» y «e».

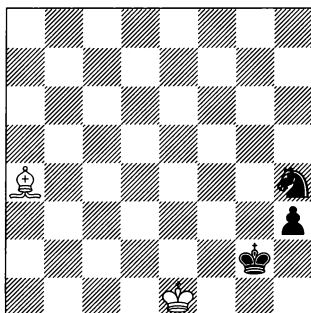
1. ♚d5 (se amenaza e8♕+ y c8♕+, con tablas), ♜ed6+ 2. ♚e5, ♜e6+ 3. ♚d5, ♜cd6+ 4. ♚c5, ♜c6+ 5. ♚d5, y así para siempre. Las negras no pueden librarse de la carga, y las blancas no pueden aprovecharla para ganar.

Las posiciones de tablas que siguen son muy interesantes, pero se dan relativamente poco en las partidas de torneo.

11.1.6. La cárcel

Una pieza se ve tan constreñida que ya no puede participar en el acontecer del juego. Este hecho casi equivale a perderla. La cárcel es un condicionamiento parcial que consiste en un constreñimiento sin ataque. La circunstancia que aquí recibe el nombre de «cárcel» también se designa como bloqueo en la bibliografía ajedrecística. El término «bloqueo», sin embargo, es polisémico en ajedrez, de modo que la expresión «cárcel» parece más clara y acertada.

484. Loyd

The Chess Monthly, 1860

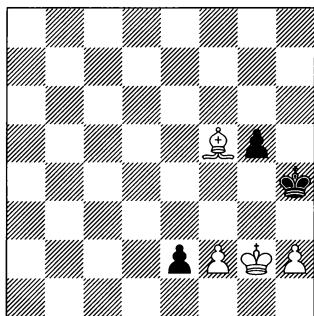
Las blancas juegan y hacen tablas

El peón amenaza peligrosamente convertirse en dama.

1. ♖d7 empuja el peón y quita la casilla h2 al rey enemigo. 1. ..., h2 (1. ..., ♜f3+ 2. ♙e2, h2 3. ♖c6, h1 ♚ 4. ♖xf3+ 2. ♖c6+, ♙g1 (2. ..., ♜f3+ 3. ♙e2) 3. ♖h1!, ♜g2+ (3. ..., ♙xh1 4. ♙f2!) 4. ♙e2, ♙xh1 5. ♙f1! (5. ♙f2?!, ♜e3, Zugzwang, el rey negro escapa), y el rey negro no puede salir de la cárcel. El rey blanco tuvo que jugar a una casilla del mismo color que la del caballo para que este último no pudiera expulsarlo mediante el Zugzwang.

485. Chejóver

Parte final de un estudio,
Gachinskaia Pravda, 1954

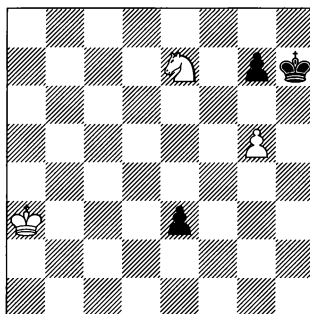


Las blancas juegan y hacen tablas

¿Cómo van a impedir las blancas que las negras obtengan una dama? No pueden, pero hacen tablas a pesar de ello.

1. ♖g4, e1 ♚ (1. ..., ♙xg4 2. f3+ y 3. ♙f2) 2. h3!, y el rey negro está encerrado y queda excluido del juego. La dama sola no puede hacerle nada al rey blanco.

486. Ilin

Shájmaty v SSSR, 1947

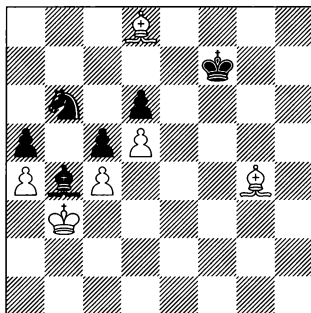
Las blancas juegan y hacen tablas

Las blancas no pueden impedir que las negras obtengan una dama, pero el rey negro está apretado.

1. g6+, ♙h8 (forzada, puesto que luego de 1. ..., ♙h6 2. ♜f5+ se perdería el peón de e3) 2. ♙b4, e2 3. ♙c5, e1 ♚ 4. ♙d6. El rey negro está encerrado, y la dama sola no representa peligro alguno para el rey y el caballo blancos.

487. Kobaidze-Tsereteli

Tiflis, 1970



Las negras juegan y hacen tablas

El caballo, en todo caso, se pierde (1. ..., ♞a8 2. ♙d7).

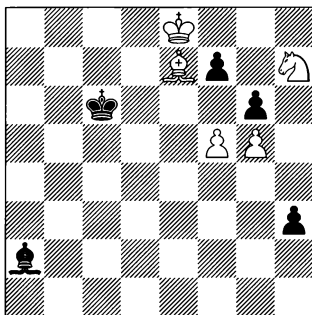
1. ..., ♙e8! 2. ♙xb6, ♙e7!, y el alfil de b6 queda fuera del juego.

11.1.7. La fortaleza

Lo contrario de la cárcel es la fortaleza. De la cárcel no se sale, en la fortaleza no se entra. En una posición de fortaleza no hay puntos inseguros o, mejor dicho, siempre pueden defenderse de manera suficiente.

488. Simjovich

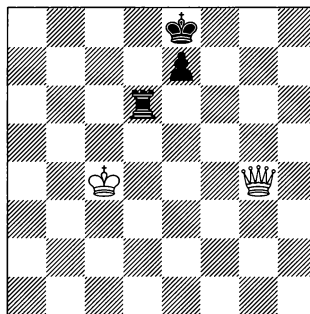
Turkmenskaia Iskra, 1926



Las blancas juegan y hacen tablas

No puede detenerse al peón de h3 en su camino de convertirse en dama.

1. f6, h2 2. ♙f8, h1 ♚ 3. ♙h6, seguido de 4. ♙f8 y 5. ♙g7. Tablas pese a la inferioridad de material. El rey se encuentra en una fortaleza segura.



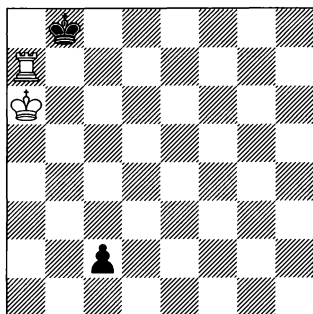
Fortaleza de torre y peón. Tablas

El rey negro se queda junto al peón, la torre oscila entre d6 y f6. Las blancas no pueden atravesar el muro de la fortaleza, la sexta fila, con el rey, penetrar en la posición enemiga y separar las piezas negras y ganarlas.

11.2. Combinaciones de tablas. Ejercicios

489. **Cook**

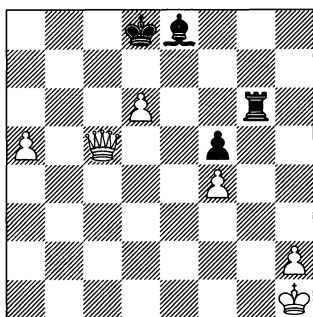
Handbuch des Schachspiels,
Von der Lasa, 1864



Las blancas juegan y hacen tablas

490. **Fichtl-Blatny**

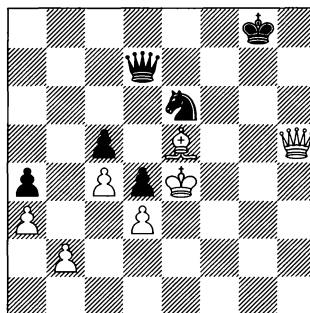
Bratislava, 1956



Las negras juegan y hacen tablas

491. **Pietzsch-Lux**

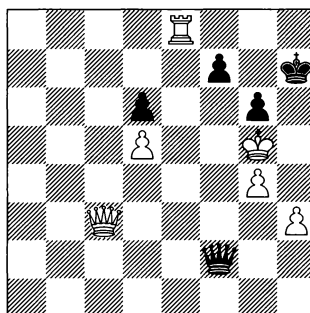
Berlin, 1963



Las negras juegan y hacen tablas

492. **Najdorf-Cartier**

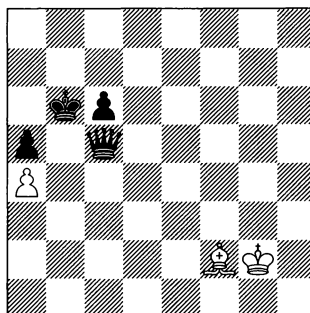
Mar del Plata, 1984



Las negras juegan y hacen tablas

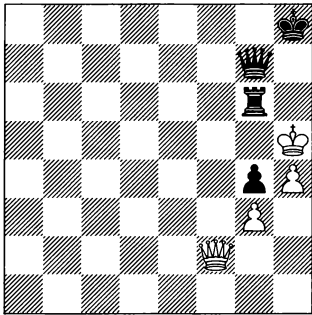
493. **G. Mattison**

Rigaer Tageblatt, 1931



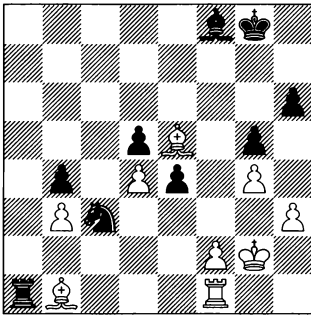
Las blancas juegan y hacen tablas

494. **Krahnstöver-Seyfert**
Bitterfeld, 1957



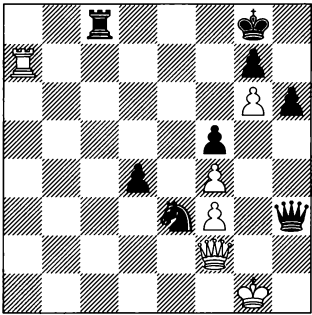
Las blancas juegan y hacen tablas

497. **Radevich-Donskij**
URSS, 1952



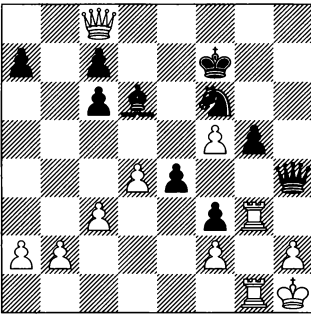
Las blancas juegan y hacen tablas

495. **Enig-Effel**
Correspondencia, 1957



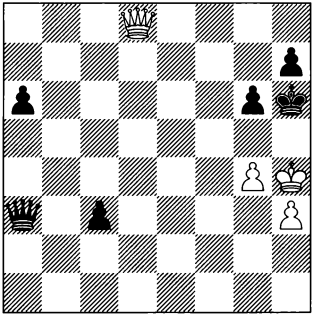
Las blancas juegan y hacen tablas

498. **Stojanowski-Gunzel**
Yugoslavia, 1958



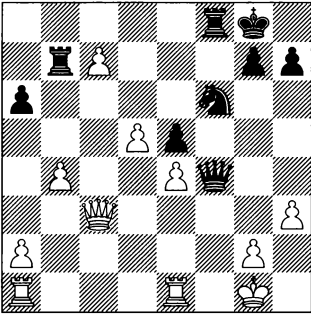
Las negras juegan y hacen tablas

496. **Rusenescu-Israilovici**
Rumanía, 1953



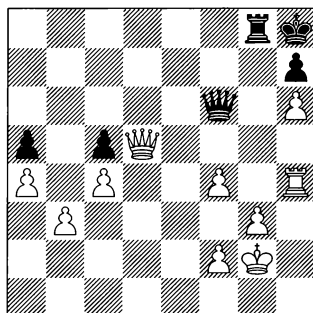
Las blancas juegan y hacen tablas

499. **Unzicker-Averbaj**
Estocolmo, 1952



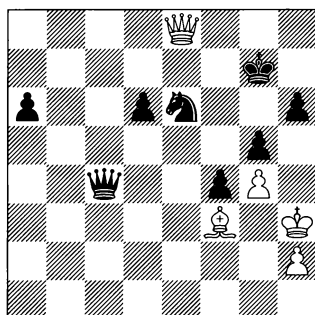
Las negras juegan y hacen tablas

500. **Danielsson-Lange**
Helsinki, 1952



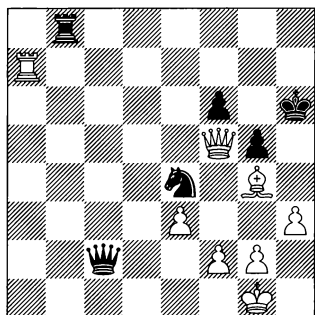
Las negras juegan y hacen tablas

501. **Sliwa-Doda**
1967



Las blancas juegan y hacen tablas

502. **Ormos-Bátóczy**
Budapest, 1951



Las negras juegan y hacen tablas

Pistas

489. Es verdad que al peón de c2 no puede detenerse en su camino para convertirse en dama, pero...

490. En realidad, las negras ya lo han conseguido. Un problema de eliminación.

491. Las blancas están claramente mejor, y aunque las tres piezas negras son bastante móviles, se pueden sacrificar.

492. La ventaja blanca es abrumadora, pero todavía hay piezas negras móviles. ¡Eliminación!

493. Si las blancas capturan la dama con 1. ♖xc5+, las negras ganan el final de peones. ¿Qué, si no?

494. Abrumadora ventaja de material y amenazas de mate al rey blanco. Solamente la dama puede jugar aún.

495. Parece irremediable que el bando blanco pierda esta posición, pero en el ajedrez la muerte aparente se recompensa con las tablas.

496. Las piezas blancas todavía pueden moverse. El lago yace tranquilo y helado.

497. Hay que jugar el alfil de b1 porque está amenazado dos veces y defendido solamente una.

498. Las negras son inferiores en material, pero pueden mantener ocupado a su adversario de por vida.

499. Las negras tienen una posición difícil a causa de los peones pasados blancos; por ejemplo: 1. ..., ♖c8 2. d6. Hay un final duradero en perspectiva.

500. Uno también puede enriquecerse perdiendo.

501. Dad y se os dará.

502. Un jaque no puede hacer daño, y cuatro, tampoco.

Soluciones

489. 1. ♖b7+, ♚c8 2. ♖b5, c1♚, y el heroico ataque doble que realiza la torre blanca al rey y la dama negros, 3. ♖c5+, se recompensa con el ahogado luego de 3. ..., ♚xc5.

490. Después de 1. ..., ♖c6+ 2. ♜xc6, ♜g1+ 2. ♘xg1, las negras están ahogadas.

491. Con 1. ..., ♜c6+ 2. ♘f5, ♘g7+ 3. ♘xg7, ♜g6+ 4. ♜xg6 (o 4. ♘xg6), las negras se ahogan.

492. 1. ..., f6+ 2. ♜xf6, ♜h4+ 3. ♘h4, g5+ 4. ♘xg5 (o 4. ♘g3 o 4. ♜xg5) y ahogado.

493. 1. ♘h1! (Zugzwang), ♜xf2, ahogado.

494. 1. ♜f6!, ♘h7 (1. ..., ♜(♜)xf6, ahogado; 1. ..., ♘g8? 2. ♜xg6) 2. ♜xg7+, ♜(♘)xg7, ahogado.

495. 1. ♜a8!, ♜xa8 2. ♜a2+!, ♜xa2, ahogado.

496. 1. ♜f6 (se amenaza 2. g5#), ♜b4 2. ♜f4+, ♜xf4, ahogado.

497. 1. ♘e4! (después de 1. ♘c2?, ♜a2 2. ♘b1, ♜b2, el alfil blanco se pierde de verdad), ♜xf1 2. ♘f5!, ♜e1 (hay que jugar la torre; de lo contrario, se pierde) 3. ♘e6+, ♘h7 4. ♘f5+, y tablas por jaque continuo.

498. Tablas por jaque continuo: 1. ..., ♜xh2+ 2. ♘xh2, ♘g4+ (es posible porque la torre de g3 está clavada) 3. ♘h3 (o 3. ♘h1), ♘xf2+ 4. ♘h2, ♘g4+. Sin embargo, con 1. ..., ♘g4 las negras también pueden

obligar al adversario a dar jaque continuo: 2. ♜e6+ (2. h3??, ♘xf2+ 3. ♘h2, ♜xh3#; hermoso mate), ♘f8 3. ♜c8+. Si las blancas intentasen ganar con 3. ♜xd6, podrían tener dificultades a causa del peón pasado de f3 después de 3. ..., cxd6 4. ♜xg4, ♜xf2.

499. 1. ..., ♜xc7 2. ♜xc7, ♘g4 (se amenaza mate en h2) 3. hxg4, ♜f2+ 4. ♘h2, ♜h4+, y jaque perpetuo.

500. Las negras están perdidas a no ser que puedan deshacerse de su torre y su dama. Y pueden. 1. ..., ♜xg3+ 2. ♘f1 (2. fxg3, ♜b2+ 3. ♘h3, ♜h2+ 4. ♘g4, ♜xh4+ 5. ♘f5, ♜f6+ 6. ♘e4, ♜xf4+ 7. ♘d3, ♜xc4+, con ahogado) 2. ..., ♜a1+ 3. ♘e2, ♜e3+ 4. ♘xe3, ♜e1+ 5. ♘f3, ♜e3+ 6. ♘xe3, ahogado.

501. 1. ♜e7+, ♘g6 2. ♘e4+!, ♜xe4 3. ♜f7+, con ahogado, o 1. ..., ♘g8 2. ♜e8+, ♘f8 3. ♘d5+!, ♜xd5 4. ♜xf8+, con ahogado.

502. 1. ..., ♜b1+ 2. ♘h2, ♜h1+ (¿y esto?) 3. ♘xh1, ♘g3+ (ahora va en serio) 4. fxg3, ♜xg2+ (puedes quedarte con todo) 5. ♘xg2, ahogado. Eso fue todo.

GLOSARIO

A

[Aislar: En sentido lato, separar a una pieza de sus compañeras. En sentido restringido, separar a una pieza del objeto que protege. En este último caso, es sinónimo de obstruir, interceptar y obturar.]

Amenaza: Jugada ventajosa que podría hacerse si se fuese mano. Con una amenaza se obliga al adversario mediante un jaque o la perspectiva de quedar inferior a efectuar determinadas jugadas.

Amenaza restrictiva: Amenaza que restringe la movilidad de una pieza adversaria. Puede ejecutarse si esa pieza juega a una determinada casilla.

[Aniquilación: Eliminación de una pieza vital en la defensa. Este método táctico también se denomina destrucción de la defensa.]

Apartamiento: Alejamiento forzoso de una ficha de su casilla por aniquilación, ahuyentamiento o desviación.

Apertura de líneas: Eliminación de una ficha que frena el ataque de las piezas adversarias a puntos importantes (obstruye o bloquea). La eliminación de la represión ajena puede efectuarse mediante aniquilación, ahuyentamiento o desviación.

Atadura: Disposición en la que un trebejo tiene la tarea de defender a otro o una casilla clave.

Atadura con clavada: Clavada en la que la pieza clavada (delantera) está defendida por la pieza que tiene detrás (trasera). La pieza delantera obstruye el ataque a la pieza trasera, que la defiende y queda así atada. Un deber mutuo.

Ataque con restricción: Ataque a una pieza adversaria creando a la vez una restricción.

Ataque de atadura: Ataque a una pieza que implica a la vez una atadura.

Ataque de clavada: Ataque a una pieza con clavada simultánea.

Ataque de constreñimiento: Ataque a una pieza a la vez que se la constriñe.

Ataque de desalojo: Planteamiento de una amenaza retirando un trebejo que bloqueaba a otro de su propio bando. [Cuando queremos incidir en que lo desalojado es la línea también hablamos de despeje.]

Ataque de interceptación: Ataque doble que consiste en un ataque indirecto (intercepción u obstrucción) y uno directo.

Ataque de obstrucción: Ataque doble que consiste en un ataque indirecto (intercepción u obstrucción) y uno directo.

Ataque de rayos X: Amenaza (o defensa) virtual de un punto a través de una pieza adversaria obstructora. Si esa pieza debe retirarse, la amenaza se convierte en real.

Ataque de sobrecarga: Ataque a una pieza sobrecargándola. Normalmente, la pieza atacante, que está indefensa, no se puede capturar a causa de la sobrecarga.

Ataque directo: Amenaza a un punto mediante la movilización de la pieza atacante, en contraposición al ataque en descubierta, el ataque de desalojo y el ataque indirecto, en los que una pieza que no se ha jugado (también) lanza una amenaza.

Ataque en descubierta: Ataque a un punto débil del adversario retirando una pieza obstructora.

Ataque en línea: Ataque a dos piezas que están la una detrás de la otra y son débiles. La pieza delantera, la amenazada directamente, es de mayor valor que la pieza atacante y, la mayoría de las veces, también que la

pieza que tiene detrás. El ataque en línea es una posición final: si la pieza que está en primer término, la amenazada, se retira, se puede capturar la que tiene detrás; si se queda donde está, se pierde.

Ataque indirecto: Amenaza, obstruyendo la línea defensiva, a una ficha atacada que está defendida por una pieza lineal.

Atracción: Dirección de una pieza a una nueva casilla para debilitar a esa pieza o a sus compañeras.

B

Batería de desalojo: Disposición de piezas que posibilita un ataque de desalojo.

Batería de descubierta: Disposición de piezas que permite realizar un ataque en descubierta.

Bloquear: Impedir o disminuir de manera mecánica mediante piezas propias o ajenas las posibilidades de moverse que tiene una pieza.

C

Cárcel: Una pieza se encuentra encarcelada si está excluida del acontecer del juego por constreñimiento.

Carga: Restricción de la movilidad y la fuerza de una pieza por clavada, atadura o funciones especiales.

Carga delantera: Montaje de una batería de descubierta moviendo la pieza de ataque que se sitúa delante (véase también carga trasera).

Carga perpetua: Carga continua que pesa sobre una pieza por clavada o atadura sin que la pieza pueda ganarse o liberarse.

Carga trasera: Montaje de una batería de descubierta moviendo la pieza de ataque que se sitúa detrás (véase también carga delantera).

[**Casilla:** Cada uno de los 64 cuadros que forman el tablero. También se denomina escape.]

Casilla clave: Casilla cuya posesión reporta ventaja directa; por ejemplo, una casilla en

la que una pieza puede dar mate o una horquilla, o la casilla de coronación de un peón pasado.

Casilla de invasión: Casilla situada muy cerca del rey que el adversario va a dominar. Ocuparla con la pieza apropiada conduce al mate o es el punto de partida de un ataque de mate. [En sentido lato, casilla cuya ocupación permite penetrar en la posición enemiga.]

Cerco: Constreñimiento total y amenaza que pesa sobre una pieza débil o el rey (red de mate o red de piezas). El cerco conduce a ganar el objeto cercado.

Clavada: Disposición de piezas en la que una pieza tiene la tarea de obstruir (interceptar, bloquear) el ataque que una pieza lineal adversaria emprende contra una de sus compañeras o una casilla clave. La pieza que obstruye el ataque está clavada.

Clavada con bloqueo: Clavada de una pieza delante de una casilla clave. La pieza clavada bloquea el camino a la pieza atacante hacia la casilla clave.

Coacción: Condicionamiento.

Combinación: Secuencia forzada de jugadas en la que se impone un condicionamiento combinado para alcanzar un objetivo determinado. Una combinación se compone de una serie de métodos tácticos.

Condicionamiento: Restricción de la libertad de obrar. El condicionamiento se provoca en ajedrez mediante amenazas, *Zugzwang* o restricciones.

Condicionamiento activo: Condicionamiento con el que se obliga al adversario a realizar determinadas jugadas. El condicionamiento activo se impone mediante amenazas o *Zugzwang*.

Condicionamiento combinado: Acción conjunta de amenazas, *Zugzwang* y restricciones.

Condicionamiento pasivo: Condicionamiento que impide determinadas jugadas. Se ori-

gina por constreñimiento, clavada, atadura o funciones especiales de una pieza. El condicionamiento pasivo que sufre una pieza disminuye su movilidad y fuerza.

Condiciones previas de una combinación:

Ventajas tácticas que deben darse para que la combinación sea posible. El hecho de que se den es índice de que la combinación puede ser posible, pero no significa que deba existir por fuerza. Son, pues, una condición previa necesaria para que exista una combinación, pero no suficiente.

Constreñimiento: Restricción de la movilidad de una pieza al controlar las casillas a las que podría ir o reprimirla.

Control indirecto: Control de una casilla de fuga que tiene el adversario mediante una amenaza restrictiva.

Coronación menor: Transformación de un peón en una pieza que no sea la dama. [También se denomina subpromoción.]

D

Debilidades tácticas: Puntos inseguros y trebejos inmóviles.

Defensa aparente: Defensa irreal de un punto por una ficha que no puede o no debe desempeñar tal función porque tiene otras obligaciones (ataadura, clavada).

Desbrozamiento: Clase especial de desalojo en la que una pieza lineal o un peón deja libre una línea o una casilla para que en la próxima jugada otra pieza lineal pueda avanzar en la misma dirección.

Desviación: Apartar a una pieza de una casilla en la que desempeña una tarea importante cargándola con otra tarea.

Dirección: Movimiento forzoso de una pieza desencadenado por una amenaza o un *Zugzwang*. [Puede ser tanto una distracción como una atracción.]

Dirección ocupacional: Dirección de una pieza adversaria para ganar un tiempo.

[Dirigir: Hacer que una pieza deje el sitio en el que se encuentra y vaya a otro.]

Distracción: Apartar a una pieza de una casilla en la que desempeña una tarea importante cargándola con otra tarea.

Diversión: Desviación o distracción.

E

Enfilación: Ataque en línea.

Enfilada: Ataque en línea.

Estrategia: La tarea de la estrategia es juzgar la posición y elaborar planes sobre la base de los rasgos que esta presenta.

Exclusión: Constreñimiento de una pieza para dejarla al margen del acontecer de la lucha.

F

Fichas: Así se designan las 32 piezas del ajedrez.

Fortaleza: Posición segura, en la que el adversario no puede penetrar ni conquistar puntos débiles.

Función: Tarea. Las funciones de una ficha pueden ser: defender otra pieza (ataadura), obstruir el ataque a otra (clavada) o restringir a una pieza adversaria para impedir un ataque peligroso (funciones especiales).

G

Ganancia de tiempo: Ganancia de una jugada al no poder replicar el adversario de manera razonable.

Golpe táctico: Jugada sorprendente y espectacular que cambia de manera drástica el carácter de la posición.

H

Horizonte de movimiento: Casillas a las que una pieza puede ir sin inconvenientes.

Horquilla: Ataque simultáneo de una pieza o un peón a dos puntos débiles (trebejos o casillas claves).

Horquilla de peón alternativa: Horquilla que realiza un peón cuando ataca una pieza adversaria desde la penúltima fila y amenaza avanzar al mismo tiempo.

I

Interceptar: Interrumpir la línea de acción de una pieza lineal.

J

Jaque continuo: Jaque perpetuo.

Jaque perpetuo: Persecución continua del rey mediante jaques sin que exista la posibilidad de darle mate (jaque continuo).

Juego posicional: Realización de un plan mediante un desarrollo lento y metódico y el reagrupamiento de las tropas.

[**Jugada condicionada:** Jugada forzada.]

[**Jugada condicionante:** Jugada de ataque que limita gravemente la libertad de acción del adversario al plantear una amenaza a la que hay que dar respuesta inmediata y para la que no suele haber más que una réplica razonable: la jugada condicionada o forzada.]

[**Jugada forzada:** Jugada obligada por la amenaza o las amenazas que plantea una jugada condicionante.]

L

Línea: Toda línea del tablero: vertical (columna), horizontal (fila) y diagonal.

M

Método de ataque: Método táctico cuyos efectos se obtienen al jugar una pieza de ataque. (En contraposición a método de dirección.)

Método de dirección: Método táctico cuyos efectos se obtienen dirigiendo una pieza defensiva. (En contraposición a método de ataque.)

Métodos tácticos: Jugadas condicionantes y jugadas condicionadas (forzadas) que permiten obtener ventajas tácticas o alcanzar un objetivo concreto. Se distingue entre métodos de dirección y métodos de ataque.

Molino: Jaque en descubierta que se da varias veces seguidas y que habitualmente permite ganar mucho material.

O

Objetivos finales: Mate, ganancia de material, coronación, ventaja posicional duradera, nueva estructura de la posición o posición de tablas.

Obstruir: Interrumpir la línea de acción de una pieza lineal.

Obturar: Obstruir la línea de acción de una pieza lineal (interceptar).

P

Persecución perpetua: Persecución continua de una pieza mediante amenazas.

Pieza: La mitad de las 16 fichas o trebejos de cada bando son piezas. Un «oficial» en contraposición a un «soldado».

Nota: En sentido lato, sin establecer límites precisos, las 32 fichas o trebejos se llaman piezas.

Pieza activa: Pieza móvil que amenaza y restringe al adversario.

Pieza desesperada: Pieza que

a) ya no puede salvarse y por eso debe intentar obtener la mayor rapiña posible por su pérdida;

b) reprime o frena a las de su propio bando y que sacrificándose puede mejorar la acción de las demás piezas, por ejemplo, mediante un ataque en descubierta o de desalojo.

Pieza expuesta: Pieza débil y vulnerable.

Pieza inactiva: Pieza inmóvil, que no actúa.

Pieza lineal: Pieza que se mueve por líneas: la dama, la torre y el alfil.

Posición final: Posición en la que no hay defensa o, si la hay, no es suficiente. En la posición final de una combinación cuya finalidad es ganar o transformar una posición siempre actúa un condicionamiento combinado. La posición final de una combinación de tablas es una posición de tablas. Con la posición final se ha alcanzado el objetivo final de la combinación o se alcanza de manera ineluctable en la jugada siguiente.

[**Posposición:** En sentido restringido, manobra por la que se obliga a una pieza del

bando débil a situarse detrás de otra de modo que se produzca una clavada que puede explotarse de inmediato (todos los ejemplos que se designan así en este libro). En general, toda ocultación de una pieza detrás de otra, sea para defenderse, sea para acechar. En este último supuesto también puede hablarse de emboscada.]

Punto: Casilla ocupada por una pieza o casilla (clave) sin ocupar.

Punto amenazado: Punto (pieza o casilla clave) que está amenazado por una pieza adversaria.

Punto débil: Punto indefenso (o no suficientemente defendido) y vulnerable o pieza valiosa que puede verse atacada por otra de menor valor. Con un ataque (renovado) al punto débil, el agresor amenaza ganar esa pieza u ocupar la casilla clave.

Punto inseguro: Punto débil o amenazado.

R

Recarga: Sacrificio de una pieza en una casilla para, acto seguido, ocupar esa misma casilla con otra pieza. La recarga se emplea para conquistar una casilla importante con ayuda de un sacrificio.

Red: Constreñimiento total y amenaza que pesa sobre una pieza débil o el rey (cerco).

Represión ajena: Represión de un trebejo por la acción de los trebejos adversarios.

Represión propia (o autorrepresión): Represión de la acción dinámica y la movilidad de una pieza por trebejos de su propio bando.

Reprimir: Bloquear el movimiento e interceptar la línea de acción de una pieza.

Restricción: Limitación de la movilidad o capacidad de acción de una ficha por constreñimiento, clavada, atadura u otra carga.

S

Sobrecarga: Una ficha está sobrecargada si tiene más tareas de las que puede llevar a cabo.

Sobreprotección: Defensa preventiva de una pieza o una casilla sin que exista una amenaza.

T

Táctica: Imposición de un plan mediante condicionamientos.

Tarea: Función. Las tareas defensivas de una pieza pueden ser: defender otra pieza (ataadura), obstruir el ataque a otra (clavada) o restringir a una pieza adversaria para impedir un ataque peligroso (tareas especiales).

Tiempo: Hay que distinguir entre:

a) Medio imaginario en el que transcurre la sucesión de los cambios, los fenómenos y los hechos de todo lo existente (tiempo material, «de reloj»).

b) Unidad de tiempo en el ajedrez, una jugada.

Trebejos: Así se designan las 32 piezas del ajedrez.

V

Ventajas tácticas: Virtudes tácticas en la posición propia y debilidades tácticas en la del adversario.

Virtudes tácticas: Piezas seguras y móviles, listas para entrar en acción. Ausencia de debilidades tácticas.

Z

Zugzwang: Un bando está en *Zugzwang* si es mano y cualquier jugada que haga le provoca un perjuicio.

BIBLIOGRAFÍA

- AVERBAKH, Y.: *Chess Middlegames*. Cadogan, Londres, 1996.
- AWERBACH, J.: *Schachtaktik für Fortgeschrittene*. Sportverlag, Berlín, 1979.
- BONDAREVSKY, I.: *Combinations in the Middle Game*. Chess Ltd., Inglaterra.
- COLDITZ, K.: *Schachkombinationen*. Falken-Verlag, Niederhausen/Ts., 1983.
- DU MONT, J.: *Les bases de la combinaison aux échecs*. Payot, París, 1968.
- EUWE, M.: *Positions-und Kombinationsspiel*. De Gruyter, Berlín, 1949.
- EUWE, M.: *Urteil und Plan im Schach*. De Gruyter, Berlín, 1968.
- [Traducciones al castellano: EUWE, M.: *Criterio y táctica en el ajedrez*. Trad. de Alfonso Vasseur. CECSA, México, 1959; EUWE, M.: *Dictamen y plan en ajedrez*. Trad. de Antonio Gude. Paidotribo, Barcelona, 2002.]
- FLESCHE, J.: *Schachtaktik für jedermann*. Ullstein, 1992.
- FINE, R.: *The Middle Game in Chess*. David McKay, Nueva York, 1969.
- GOLZ, W.; KERES, P.: *Schönheit der Kombination*. Sportverlag, Berlín, 1974.
- KARPOW, A.; MAZUKOWITSCH, A.: *Stellungsbeurteilung und Plan*. Ullstein, 1992. [Traducción al castellano en preparación por Hispano Europea.]
- LASKER, E.: *Lehrbuch des Schachspiels*. Berlín, 1925.
- [Traducción al castellano: Lasker, Emmanuel: *Manual de ajedrez*. Traducción de Kean-David Haines y Fernando María Pérez Ramos. Lisma, Madrid, 2005.]
- LEVITT, J.; FRIEDGOOD, D.: *Secrets of Spectacular Chess*. Batsford, Londres, 1995.
- MÜLLER, H.: *Lerne kombinieren*. Verlag Niggli und Verkauf. St Gallen, Viena.
- MÜLLER, H.: *Angriff und Verteidigung*. De Gruyter, Berlín, 1960.
- [Traducción al castellano: MÜLLER, H.: *Ataque y defensa*. Trad. de Mariano Orta. Revisión técnica de Ramón Crusi. Martínez Roca, Barcelona, 1971.]
- NEISTADT, J.: *Zauberwelt der Kombination*. Sportverlag, Berlín, 1987.
- NIMZOWITSCH, A.: *Mein System*. Engelhardt Verlag. Berlín-Frohnau, 1958.
- [Hay diversas traducciones al castellano de *Mi sistema*: la de Lachaga y Lexow, con revisión técnica de Arnoldo Ellerman (Ed. Grabo, 1943), la de Julio Ganzo (Ricardo Aguilera, 1963) y la de Antonio Gude (La casa del ajedrez, 2006)]
- PALATNIK, S.; ALBURY, L.: *Chess Tactics for the Tournament Player*. Chess Information & Research Center, Nueva York, 1996.
- PÖTZSCH, A.: *Spaß am kombinieren*. Sportverlag, Berlín, 1986.
- PURDY, C.: *Guide to Good Chess*. Thinkers' Press. Davenport (Iowa), 1996.
- PURDY, C.: *The Search for Chess Perfection*. Thinkers' Press. Davenport (Iowa), 1997.
- RICHTER, K.: *Kombinationen*. De Gruyter, Berlín, 1955.
- ROMANOVSKY, P.: *Chess Middlegame Combinations*. American Chess Promotions. Macon (Georgia), 1991.
- [Traducción al castellano: ROMANOVSKY, P. A.: *Combinaciones en el medio juego*. Trad. de Agustín Puig; revisión técnica de J.M. Juste Borrell. Martínez Roca, Barcelona, 1971.]
- SCHUMILIN, N.: *Schachtaktik Aufgabensammlung*. Andreevski Flag, Moscú, 1993.
- SOLTIS, A.: *The Inner Game of Chess*. David McKay, Nueva York, 1994.

- TRAUTMANN, K.: *Eine Reise über das Schachbrett*. Schachverlag Kania, Schwieberdingen, 1997.
- UMNOW, E.I.: *Schachkompositionen*. Trad. alemana del Dr. Speckmann. Rau Verlag, 1961.
- VAN DER HEIJDEN, H.: *Endgame Study Database*. ChessBase, Hamburgo, 2000.
- WETESCHNIK, M.: *Lehrbuch der Schachtaktik*. Blauer Punkt Verlag, Bad Soden-Salmünster, 1999.
- ZNOSKO-BOROVSKY, E.: *The Art of Chess Combinations*. Dover Publ., Nueva York, 1959.

ÍNDICE DE JUGADORES

La tabla siguiente contiene los nombres de los jugadores (y de los autores cuando se trata de un estudio o una posición didáctica) que crearon las posiciones reflejadas en los diagramas. Se listan los nombres, el número del diagrama y el color de las piezas con que jugaban.

A			Assenowa	322	N
Abente	27	N	Atkinson	203	B
Abrosimov	313	B	Aulicky	189	B
Adorján	279	B	Averbaj	25	
Agafonov	131	N		253	
Agapov	69	B		285	
Ahlberg	19	B		342	N
Ahues	9	B	Averkin	499	N
	84	B	Ayalla	109	N
Al-Adli	254			56	N
Albin	217	B	B		
Alexander	117	N	Bagírov	146	B
Alexeev	174	N	Balashov	90	B
Alfeis	185	B		105	B
Alekhine	83	B	Balogh	15	N
	176	B		414	N
	273	B	Balshan	159	N
	286	B	Bankov	448	N
	300	B	Basman	159	B
	387	N	Batigin	95	N
	450	B	Bátóczy	502	N
Ambaines	313	N	Baturinski	150	N
Anderssen	169	B	Bauer	247	B
Andersson	244	B	Beckman	102	N
	401	B	Bedjanian	259	N
Andresen	226	N	Beisdorf	167	B
Andrewizki	248	B	Beliavski	76a	B
Andruet	245	B	Belousov	432	N
Antosch	140	B	Belov	334	B
Antoskiewicz	133	B	Benjamin	270	N
Arnegaard	344	N	Benkő	346	N
				378	B
			Bergman	157	N
			Bernstein	142	N
				217	N
				218	B
				347	N
			Bianchetti	143	

Bibli	104	N	Bykov	311	B
Bielin	421	B	Byvshev	388	B
Bisguier	148	N			
Bitman	174	B	C		
Biyiasas	90	N	Cabral	282	N
Blackburne	196	B	Caldwell	248	N
Blaszak	156	N	Calvo	465	B
Blatny	490	N	Capablanca	61	B
Blume	144	N		121	N
Boey	441	B		218	N
Bogoljubow	44	N		403	B
	231	B		424	B
Boguszlowski	97	N	Carbone	308	N
Boleslavski	35	N	Carro	164	B
Bondarevski	268	B	Cartier	492	N
Bone	442	B	Casa	158	N
Böök	350	B	Catozzi	252	N
Boottyaroo	479	B	Chapman	307	B
Borgström	274		Chéjov	297	N
Borisenko	132	B	Chejóver	136	B
Boros	199	B		327	N
Botvinnik	80	N		485	
	117	B	Cherepkov	340	N
	305	B	Chernousov	328	N
	316	N	Chiacheli	65	N
	397	N	Chigorin	66	B
Bouwmeester	397	B		180	B
Boyce	16	B	Chistiakov	354	N
Brandics	336	N	Chodos	221	N
	445	N	Christoph	57	B
Bravo	416	N	Chuks	336	B
Breyer	366	B	Chwojnicki	377	N
Bricard	339	B	Cihelnik	140	N
Bronstein	28	N	Class	138	B
	105	N	Cochrane	183	B
	119	N	Coggan	325	B
	408	N	Cohn	129	N
Browne	359	N	Colle	323	N
	385	B	Consultantes	430	N
Bruc	204	B	Contín	383	N
Bukić	128	B	Cook	489	
Bungan	21	B	Cramling	178	B
Buska	434	B	Crouch	400	B
Busse	191	N	Csom	175	N
Buza	17	N	Cvetković	295	N

D			Enigk	495	B
Dagorov	102	B	Eperjesi	241	N
Danielssen	500	B	Erbis	412	B
Danovski	333	N	Eret	229	N
Dáutov	40	N	Erlandson	258	N
Davidson	111	N	Ermenkov	58	B
Dawson	299		Erneste	122	B
De Vita	280	N	Ernst	270	B
Dejanov	165	B	Euwe	83	N
Delmar	223	N		111	B
Dely	10	N		125	N
	188	B		147	B
	380	N		262	N
Demetrescu	437	B		348	N
Desconocido	13			406	B
	30			148	B
Di Camillo	429	N	Evans	209	N
Dimitrov	79	N			
Djurić	288	N	F		
Doda	371	N	Fedin	197	N
	501	N	Fedoruk	271	B
Dolmátov	110	N	Feldt	286	N
Domnitz	243	N	Fernandes	82	N
Donner	168	B	Fichtl	490	B
Donskij	497	N	Filip	441	N
Dreev	166	N	Findeisen	162	N
Driksna	135	B	Finkel	242	N
Du Mont	210		Fischer	81	B
Dubrowska	469	B		312	N
Dückstein	70	B		360	N
Dueball	172	N		429	B
Dührsen	437	N	Flad	391	N
Durao	252	B	Fleischmann	144	B
Duras	129	B	Flis	370	B
	179	N	Flórián	134	N
Dutka	377	B	Fogáts	467	N
			Folgelevich	182	B
E			Földi	134	B
Effel	495	N	Fond	104	B
Eliskases	20	N	Forintos	190	B
	428	B		194	N
Elvest	419	N	Formanek	189	N
Engels	85	B	Foster	325	N
Engl	301	N	Franz	381	N
Englund	366	N	Freeman	273	N

Freimann	32	B	H		
Freymann	265	N	Hacker	426	B
Fricker	280	B	Haik	385	N
Friede	224	N	Hamann	465	N
Friedl	216	N	Hanel	426	N
Fritz	192		Harrwitz	390	B
	363		Hartston	244	N
Frydman	14	B		281	B
Fuchs	39	B	Hasek	126	
Furman	95	B	Hatsdan	480	B
	275	B	Heemsoth	45	B
Füstér	414	B		343	B
			Heisenbüttel	45	N
G			Helmers	193	B
Gandolfi	204	N	Henneberger	347	B
Gauffin	87	N	Hennings	320	N
Gavajelishvili	386	B	Henttinen	298	N
Géller	166	B	Herbstman	78	
Gendel	330	B	Hermann	290	B
Georgadze	351	B	Hernández	99	N
Gershon	242	B	Herrmann	337	N
Ghama	357	N	Hertneck	283	N
Giegold	365	N	Heuäcker	433	
Giese	266	N	Hjartarson	302	B
Giustolisi	72	N	Hoch	152	
Glebov	206	N	Hoja	321	N
Gligorić	81	N	Hölzl	193	N
Gogolev	475	B		428	N
Göllner	247	N	Honfi	92	N
Gorgiev	459		Horberg	342	B
Granda	306	B	Horn	379	N
Greco	471		Horne	319	B
Gridnev	42	N	Horner	307	N
Griffith	264	N	Hort	8	N
Grigóriev	431	N		115	B
Grodner	358	N		272	N
Gronau	312	B	Horváth	241	B
Grószpéter	75	N	Horwitz	3	
Growl	21	N	Hrodmadka	255	B
Grynfeld	467	B	Hübner	106	N
Guliaev	461			324	B
Gunzel	498	N		338	N
Gurvich	452				
Gustavsson	276	B	I		
Gutop	222	B	Igney	62	N

	301	B	Kárpov	106	B
Ilin	486			175	B
Ilivitski	31	N		230	B
Isakov	277	N	Karsa	29	N
Iscuk	278	B	Karstens	468	B
Israilovici	496	N	Kashdan	212	N
Issakov	249	B	Kasparián	454	
Ivanov	214	N	Kaspárov	338	B
Ivanov	79	B		359	B
Ivanovski	405	N		466	N
Ivarsson	235	N	Katalimov	33	B
Ivkov	127	B	Kavalek	221	B
	171	N	Keene	367	B
	251	N	Keller	287	B
	288	B	Kellermann	216	B
			Kempff	412	N
J			Kerenyi	15	B
Jacobsen	355	N	Keres	137	B
Jálifman	36	B		168	N
	419	B		228	B
Jänig	331	N		406	N
Jansa	310	N	Kerkoff	188	N
Jansson	235	B	Kevorkov	200	B
Jeney	378	N	Kewicki	133	N
Jeroström	157	B	Kieninger	337	B
Johannessen	70	N	King	259	B
John	55	B	Kirillov	63	B
Johner, H.	438	B	Klavinsh	184	B
Johner, P.	438	N	Kliatskin	457	
Johnson	341	N	Kling	120	
Jólmov	146	N	Kling y Horwitz	124	
	154	N	Klocko	480	N
	275	N	Klovan	131	B
Jones	172	B	Kloza	314	N
Jovanović	64	N	Knaak	392	N
Jovic	335	N	Kobaidze	477	B
Judinovskij	269	B		487	B
			Koch	116	B
K			Kofman	101	B
Kalandadze	211		Kogan	116	N
Kaminer	49		Koivisto	219	B
Kamishev	4	N	Kolker	473	N
Kan	155	B	Konstantinopolski	444	N
Kapengut	284	B	Koponen	350	N
Karlsson	233	N	Korchnói	39	N

	145	B	Lasker, Ed.	56	B
	427	N	Lasker, Em.	139	N
Kortshmar	423	B		202	
Koshnitsky	34	B	Lautier	283	B
Kostal	332	N	Ledermann	402	B
Kotloman	439	B	Leopold	9	N
Kótov	316	B	Lérner	384	B
Kotronias	76a	N	Leuba	86	B
Kovács	434	N	Levenfish	48	B
Kožul	339	N		93	B
Krahnstöver	494	B		399	B
Kramer	41	N	Levitski	73	B
Krejčík	267	N		265	B
Krilov	53	B	Lewerenz	372	N
Kriuchkov	460		Lewin	113	N
Kröger	40	B	Lewitt	191	B
Krogius	87	B	Lexandrowitsch	352	B
Krstev	149	B	Liess	418	N
Krüger	208	N	Lilienthal	88	B
Krummhauer	352	N		369	N
Kúbbel	6		Lipnitski	421	N
	118		Lipnizki	96	N
	207		Lipola	167	N
	234		Lipschütz	395	B
	458		Lisitsin	195	N
	470			404	
Kudrin	171	B	Liskov	349	N
Kuindi	351	N	Lissowska	469	N
Kupfer	331	B	Liublinski	150	B
Kurho	276	N	Lobigas	375	B
Kurmashov	69	N	Loboda	74	B
Kurpun	84	N	Lombardy	41	B
Kuypers	353	N	Lommer	263	
Kuzmin	261	N	Lowtzky	26	B
Kuzminish	215	N	Loyd	484	
			Lubenetski	333	B
L			Lubenski	370	N
Lange	169	N	Luckowski	42	B
	500	N	Lundin	59	B
Langeweg	158	B	Lútikov	136	N
Lanka	58	N	Lux	491	N
Larsen	99	B	Lyell	356	B
	127	N	Lyubensky	98	B
	227	B			
Larson, E.	258	B			

M			Misić	407	N
Mädler	317	B	Miszto	314	B
Magalotti	114	B	Möbius	320	B
Magrin	373	B	Moghadan	415	N
Makagónov	327	B	Moiseev	50	N
Makarov	293	B	Molinari	282	B
Malesić	407	B	Monticelli	231	N
Mannheim	173	B	Moravec	481	
Marco	52	N	Mortensen	233	B
Mardle	319	N	Muhin	33	N
Mariotti	47	N	Müller	329	B
	389	B	Murshed	413	N
Maróczy	85	N	Musiol	238	N
	153	B	Muth	57	N
Marović	128	N			
Marshall	73	N	N		
	121	B	N.N.	12	N
	417	N		176	N
Martín	178	N		180	N
Martz	346	B		196	N
Mattison	493			203	N
Matulović	80	B		209	B
	295	B		213	N
McNab	75	B		226	B
Mecking	410	B		246	N
Medina	151	B		376	N
Mehrwald	364	B		386	N
Meitner	94	N		420	B
Menchik	399	N	Naftalin	382	B
Meo	72	B	Najdorf	103	N
Mesenev	132	N		246	B
Messman	472			492	B
Mestel	367	N	Nei	43	B
	401	N	Neishtadt	100	
Miasnikov	354	B	Nenarokov	431	B
Micheli	375	N	Nesis	473	B
Mieses	54	N	Netto	27	B
Mijailov	37	B	Nievergelt	287	N
Mikenas	228	N	Nilsson	65	B
	408	B		160	N
Mileika	11	B	Nimzowitsch	232	
Miles	279	N		266	B
	326	B		450	N
	435	N		451	N
Milić	449	N	Novokovski	278	N

Novopashin	289	N	Petrujin	382	N
Nowarra	161	B	Petrusha	170	B
Nunn	324	N	Pfleger	243	B
	413	B	Philidor	205	B
			Pidorich	328	B
O			Pietzsch	491	B
Ohngemach	334	N	Pillsbury	393	N
Olafsson	394	N	Pizchelaury	249	N
Olsen	355	B	Plaskett	425	N
Onderka	376	B	Pogosiants	456	
Onescus	357	B	Poliak	113	B
Opočenský	255	N		423	N
	387	B	Polugaevski	225	B
Orienter	201	N	Polvin	267	B
Ormos	502	B	Popov	96	B
Osborne	383	B		149	N
Osnos	380	B		289	B
Ostropolski	405	B	Portisch	115	N
Otano	411	N		145	N
Ozsváth	92	B		240	N
			Posición didáctica	1	
P				2	
Paglilla	308	B		38	
Pähtz	82	B		67	
Palatnik, Albur	237			77	
	250			294	
Pánchenko	389	N		476	
Panczyk	396	B	Prandstetter	272	B
Pankevic	74	N	Prisiagin	37	N
Panno	416	B	Projorovich	186	B
Pantaleoni	114	N	Przepiorka	318	N
Pape	141	B	Przewoznik	392	B
Parma	46	N	Purdy	16	N
Parr	163	B	Pyhälä	219	N
	398	B	Pytel	402	N
Penrose	281	N			
	445	B	R		
Peresypkin	297	B	Rabinovich	32	N
Pérez	411	B	Rada	332	B
Petkevich	11	N	Radevich	497	B
Petrosián	23	B	Radúlov	345	B
	43	N	Ranfeld	290	N
	71	N	Rather	61	N
	251	B	Ratisbona	173	N
Petrov	463		Ravinski	186	N

Razuváev	444	B	S		
Ree	8	B	Saavedra	76	
	190	N	Sacchetti	101	N
Reicher	187	N	Sackmann	483	
Reimann	436	N	Saigin	374	B
Reshevsky	64	B	Sajarov	340	B
	315	N	Salomon	142	B
Réti	44	B	Sálov	107	B
	455			302	B
Rey	18	N	Sämisch	55	N
Richardson	223	B		436	B
Richter, F.	464			451	B
Riczagow	22	B	Sandler	409	N
Rietz	123	N	Sawij	373	N
Rinck	24		Schaffarzik	362	B
	291		Schallop	395	N
	292		Schatz	365	B
	296		Schestag	364	N
	303		Schlechter	260	N
	422			318	B
	443		Schmitt	181	N
	453		Schneider	62	B
	474			326	N
Riumin	48	N	Schüller	468	N
	93	N	Schulz	372	B
Robatsch	310	B	Schurade	396	N
	315	B	Sederborg	345	N
Rocha	410	N	Seirawan	107	N
Romanishin	361	N	Seliavkin	432	B
Romanovski	220		Semeniuk	447	N
Romi	153	N	Sergeev	374	N
Roneat	187	B	Serper	122	N
Roos	398	N	Seyfert	494	N
Roshal	222	N	Shampetov	256	B
Rosenberg	198	N	Shejodanov	293	N
Roslov	7		Sherwin	51	N
Rossetto	51	B	Shilov	271	N
Rossolimo	164	N	Short	130	B
	403	N		466	B
	420	N	Showalter	393	B
Roux Cobral	20	B	Shuravlev	184	N
Rovner	4	B		447	B
Rozentalis	86	N	Sideif-Sade	384	N
Rusenescu	496	B	Sif	212	B
Russel	138	N	Sigmund	229	B

Simagin	23	N	Sube	123	B
	112	N	Suetin	63	N
	155	N	Sushkevits	330	N
Simanis	341	B	Suta	368	B
Simjovich	488		Sutey	368	N
Sinoviev	311	N	Svéshnikov	214	B
Skala	239	N	Svidler	306	N
Skuia	198	B	Szabó, L.	29	B
Sliwa	371	B		119	B
	501	B		199	N
Smederevac	151	N	Szabo	479	N
Smyslov	59	N	Szabolscsi	298	B
	108	B	Szén	390	N
	369	B	Szebanek	98	N
	478	B	Szigeti	257	N
Sommer	162	B	Szilágyi	17	B
Sopkov	50	B		225	N
Sosenkov	277	B	Szöllösi	97	B
Sotov	206	B			
Soultanbeieff	323	B	T		
Sowray	356	N	Taimánov	215	B
Spasski	71	B		230	N
	109	B	Tal	12	B
	137	N		46	B
	227	N		240	B
	245	N		394	B
	449	B	Tanerov	424	N
Speelman	36	N	Tarásov	200	N
	400	N	Tarássov	53	N
	415	B	Tarrasch	309	
	425	B		430	B
	427	B	Tartakower	18	B
Spentler	482	N		26	N
Spielmann	195	B		125	B
Stáhlberg	103	B		260	B
Stamma	5		Tavernier	358	B
	446		Teed	68	
Stanchev	448	B	Teichmann	54	B
Stanke	141	N	Teschner	391	B
Staunton	183	N	Thiermann	181	B
Stepanov	305	N	Thomas	147	N
Sterner	35	B		348	B
Stöckl	201	B		379	B
Stojanowski	498	B		417	B
Strautinsch	135	N	Thormann	185	N

Thornley	264	B	Vinogradov	197	B
Thunberg	160	B	Vlk	179	B
Tólush	88	N	Vogt	362	N
	112	B	Volkevich	349	B
	388	N	Von Popiel	52	B
Torán	353	B	Vukić	361	B
Torre	139	B	Vuković	213	B
Tóth	257	B			
Trapl	194	B	W		
Troitski	60		Wachtel	238	B
	89		Waschke	329	N
	177		Wasenburg	161	N
	236		Weber	343	N
	304		Weenink	440	
Tsereteli	477	N	Wehnert	418	B
	487	N	Whitecroft	163	N
Tsherkovski	435	B	Wickmann	335	B
Tuk	322	B	Winter	224	B
Twardowski	22	N	Witkowski	156	B
			Wittek	94	B
U			Woizechowski	409	B
Ubortsev	256	N	Wojkiewicz	261	B
Ufimtsev	268	N	Wolfers	34	N
Uhlmann	10	B			
	47	B	Y		
	317	N	Yates	300	N
Uhmeier	208	B	Yushkevich	170	N
Ullrich	482	B	Yusúpov	165	N
Ullrich, Br.	19	N			
Unzicker	360	B	Z		
	499	B	Zajodiakin	91	
Ustinov	31	B		462	
			Zeipel	344	B
V			Zhuravlev	269	N
Vaganián	130	N	Zinman	439	N
	284	N	Zirngibl	381	B
Vanka	239	B	Zíta	28	B
Varshavski	475	N		108	N
Vasíliev	110	B	Znosko-Borovski	66	N
Vasiukov	154	B	Zuidema	442	N
	478	N			
Veizhap	321	B			
Verlinski	182	N			
Vidmar	14	N			
	262	B			

Gane combinando

Para poder practicar el juego de posición se debe aprender antes a combinar. Sin embargo, en contraste con el aprendizaje de la estrategia, que es tema corriente de numerosos manuales, el ajedrecista ha venido aprendiendo la táctica un tanto «sobre la marcha», de manera poco sistemática. Hasta ahora se dejaba sentir la falta de una obra que explicase y clasificase, siquiera de modo aproximado, los elementos tácticos.

Esa obra ya es una realidad. En la primera parte de *Gane combinando*, Volkhard Igney examina metódicamente qué elementos tienen en común todas las combinaciones y formula la que tal vez sea la primera teoría general de la táctica. En la segunda parte del libro, el autor complementa la exposición teórica mediante ejercicios ordenados por temas. La unión de teoría y práctica que caracteriza este trabajo lo hace ideal para jugadores y entrenadores que quieran dar un gran salto cualitativo en su dominio de la táctica.

El MF Volkhard Igney (1935) participó durante años en los campeonatos por equipos de la RDA y la RFA. En el año 2000 se proclamó campeón de veteranos de la Baja Sajonia; ha jugado varios campeonatos mundiales de veteranos, en los que ha obtenido meritorias clasificaciones. *Gane combinando* es su primer libro de ajedrez.



Manual oficial de la
Federación Alemana
de Ajedrez

ISBN 978-84-255-1889-8